T.P.
Aprobat C.N.P.R.
Nr.103/Do/016/2000
Valabil - 2000 -
PUBLICAȚII

International Games Magazine

# LEVEL

Mai 2000

34.000 lei

# Arcanum



Urmașul legendarului Fallout

## Might & Magic VIII

Review și Walkthrough numai pentru aventurierii din Jadame

## Carmageddon

## TDR 2000

Unul dintre cele mai așteptate jocuri ale anului

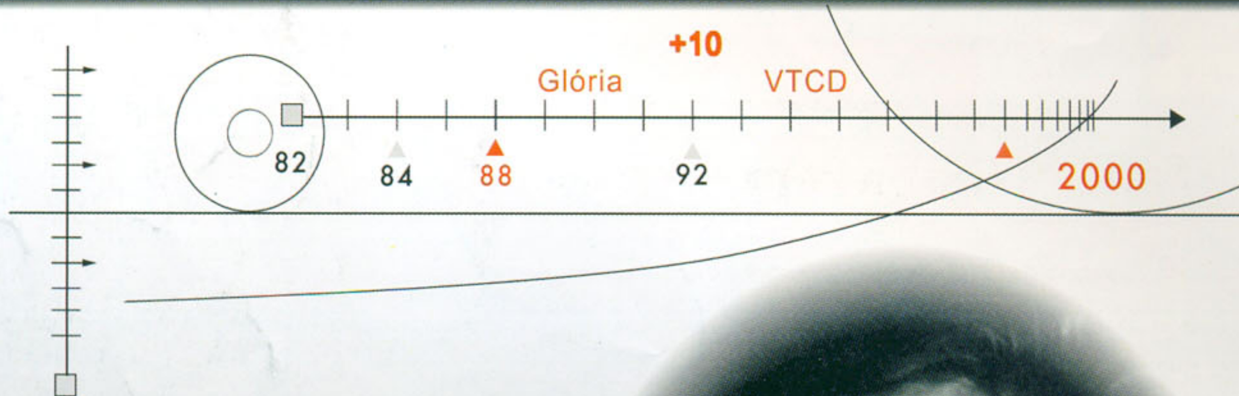
## Majesty

Simulator pentru cei cu sânge albastru

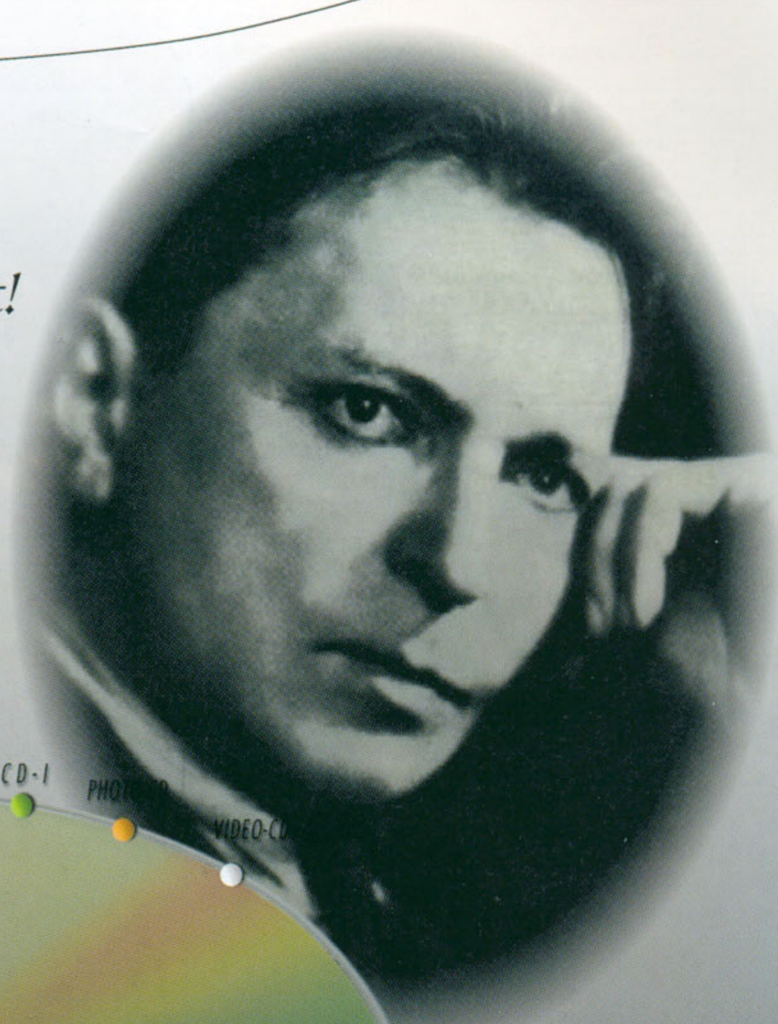
### CD-ul conține:

**Playable demos**
- Beetle Crazy Cup
- Devil Inside
- Evolva
- Force Commander
- Invictus
- Half-Life: Opposing Force
- Need For Speed Porsche 20000
- Rollcage Stage II
- Sudden Strike

**Shareware**
- Cute FTP 4.0
- Frigate
- Hair Pro 5.0
- Mass Downloader
- Simpson Icons
- WinAmp 2.61

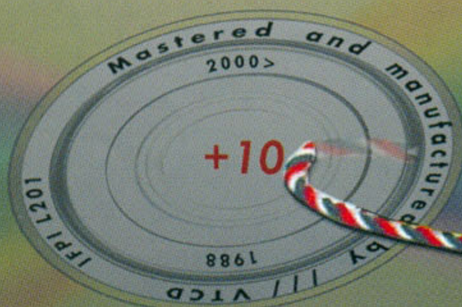



*Let's save their spirit!*



*George Enescu*
*(1881-1955)*

CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I







VTCD

# Dulce-i limba românească

Ca redactor-şef al unei reviste de jocuri este datoria mea să urmăresc îndeaproape toate evenimentele care au loc pe piaţa jocurilor, fie ea internaţională sau autohtonă. Din păcate, în România această piaţă este foarte slab dezvoltată, nu mai trebuie să expun motivele toată lumea le cunoaşte, chiar dacă în uşoară creştere.

Nu cu foarte mult timp în urmă, producătorii de jocuri s-au lovit de o problemă destul de mare. De vreme ce jocurile sunt un bun de larg consum, sunt utilizate de un număr foarte mare de oameni cu ţeluri, idealuri, credinţe şi concepţii diferite. Vă mai aduceţi probabil aminte de scandalul provocat de *Quake* în Germania, scandal ce a dus la cenzurarea jocului respectiv. La fel şi *Carmageddon*. Imaginaţi-vă ce efect trebuie să fi avut *Lara Croft* cu ale ei forme prin Arabia unde femeile sunt spânzurate numai dacă îndrăznesc să-şi arate gleznele. Acesta a fost unul din principalele motive pentru care producătorii de jocuri au fost nevoiţi să ia în serios varianta localizării produselor sale pentru a se integra mai bine diverselor regiuni şi culturi ale lumii.

Bineînţeles că nu au lipsit şi motivele comerciale. Chiar dacă limba engleză este de obicei folosită s-a observat că transpunerea interfeţei de joc şi chiar a dialogurilor şi în alte limbi au avut efecte benefice asupra vânzărilor. Atât de benefice încât localizările au devenit la rândul lor o afacere, deja s-au constituit companii a căror activitate de bază sunt tocmai aceste localizări (The Localization Institute).

Şi în România am început să asistăm la primii paşi făcuţi în această direcţie. **UbiSoft Entertainment** deşi este unul dintre cei mai aprigi susţinători ai localizărilor, deocamdată au evitat România, ceea ce nu i-a împiedicat totuşi să lanseze cu mult tam-tam anul trecut în decembrie *Rayman 2*. În schimb, **Electronic Arts** (reprezentată de **Best Computers**) are deja nenumărate titluri „românizate". E adevărat, localizarea a constat deocamdată în tipărirea cutiei şi manualului în limba română. Însă, dacă această manevră se va dovedi utilă, poate o să avem plăcerea să auzim soldatul GDI răspunzând cu: „Să trăiţi!" sau poate şi mai bine, şoselele dintr-un *Need for Speed 7* să fie pline de gropi. Problema care se pune este dacă utilizatorul final va aprecia acest efort. Ce joc va achiziţiona? Cel în care computerul îşi va afişa „Choose your car!" sau cel cu „Alege-ţi bolidul!". Probabil că răspunsul la aceste întrebări îl vom afla destul de curând într-un an, poate doi (păstrând o notă optimistă).

Pentru producători, localizările sunt rentabile, deja toată lumea e convinsă de acest lucru. Însă sunt ele rentabile şi pentru utilizator? Răspunsul imediat este da. În primul rând se va descurca mai uşor cu interfaţa, îi va deveni mult mai familiară. Manualul va fi înţeles mult mai uşor. Iar în final nici nu mai este obligat practic să-şi însuşească limba engleză. Dacă însă aceste localizări nu vor fi făcute cum trebuie, respectându-se elementele pe care le-am amintit în debut (cultură, civilizaţie), s-ar putea ca localizările să aibă efectul contrar. De asemenea, o traducere prost realizată poate distruge realmente atractivitatea jocului respectiv. Aceasta din urmă pare să fie practic cea mai mare problemă a celor care fac localizările. Şi după cum bine ştim dulcea noastră limbă românească este atât de pretenţioasă. Cu toate aceste nu trebuie să ne pierdem speranţa. Într-o bună zi vom merge la magazin şi vom putea achiziţiona un joc **UbiSoft** sau **Electronic Arts** (şi nu numai) tradus complet în româneşte.

*Claude*


International Games Magazine
**LEVEL**

Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Braşov

Tel: 068/415158,
Fax: 068/418728
E-mail: level@chip.ro

**General Manager:**
Dan Bădescu

**Redactor şef :**
Claudiu Levente (Claude)
(Claude@chip.ro)

**Redactori:**
Bogdan Drăgan (Wild Snake)
(bogdy@chip.ro)
Cristian Caşcaval (K'shu)
(kshu@chip.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(c_pop@chip.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)
Mihai Stegaru
(mstegaru@chip.ro)

**Colaborator:**
Derek dela Fuente

**Grafică şi DTP:**
Sorin Gruia
(sorin@chip.ro)

**Publicitate:**
Krisztina Házy
Cătălin Radu Sterea

**Marketing:**
Leonte Mărginean

**Contabilitate:**
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru

**Distribuţie:**
Ioana Bădescu
Soiu Ioan Claudiu

**Adresa pentru corespondenţă:**
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Braşov

**Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 068-415158 şi fax: 069-418728**

**Pregătire filme:**
Artur REPRO LTD, Ungaria

**Montaj şi tipar:**
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 şi 15.00.

# Cuprins

## Cuprins CD



## News



## Preview







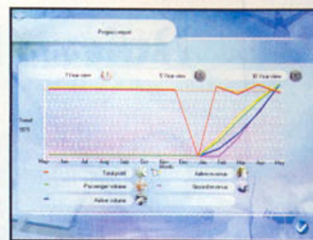






## Review

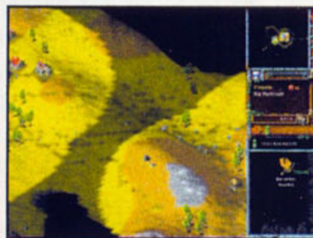






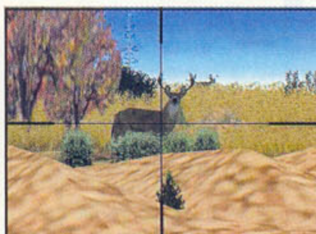












## Minireview






## Reader's Review











## Walkthrough



## Playstation






## Magazin



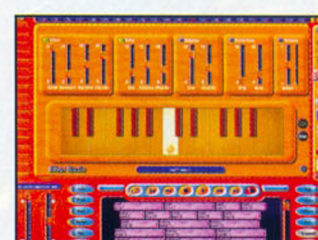


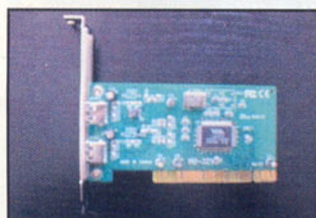


## Multimedia









## Hardware



## Troubleshooting



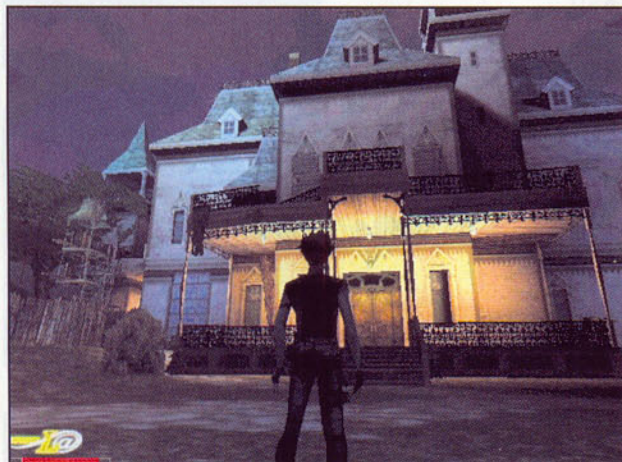




## Chatroom

# Cuprins CD









# Playable demos

## Beetle Crazy Cup

**Xpiral - Infogrames**

Legendara „broscuţă" se întoarce, şi ne arată că face faţă mai multor încercări, printre care se numără cascadorii, curse nebuneşti, şi probe de îndemânare.

## Devil Inside

**Cryo**

Un show de televiziune înspăimântător, în care un reporter neînfricat pătrunde într-o casă părăsită, în care chiar diavolul are o răfuială cu nişte cunoştinţe mai vechi.

## Evolva

**Computer Artworks - Virgin**

Un third person shooter în care accentul se pune pe tactică. Soldaţii viitorului luptă împotriva unui parazit care ameninţă integritatea planetei. Studiul AND-ului acestei specii are o importanţă majoră.

## Force Commander

**LucasArts - Activision**

Prima strategie în timp real care se desfăşoară în universul Star Wars.

## Invictus

**Interplay**

O strategie în timp real, similară cu Myth sau Warhammer: Dark Omen. Aflat la comanda unui grup de eroi, nu ai voie să faci nici o greşeală.

## Half-life: Opposing Force

**Gearbox - Sierra**

Un add-on al celebrului first person shooter, care ne readuce în complexul Black Mesa, de această dată cu scopul de a-l opri pe Gordon Freeman.

## Need for Speed Porsche 2000

**Electronic Arts**

Continuarea seriei de mare succes în rândul profesioniştilor volanului. În ciuda faptului că avem doar o maşină şi o singură pistă, şi că în 15 zile acest demo expiră, setea de viteză ne va fi cât de cât potolită.

## Rollcage Stage II

**ATD - Psygnosis**

Aceeaşi viteză ameţitoare, aceiaşi rivali care folosesc cele mai murdare metode pentru a ne scoate din cursă, şi acelaşi nivel maxim al adrenalinei din sânge.

## Sudden Strike

**CDV Software**

O strategie puţin mai sofisticată, pe care fanii o vor aprecia cu siguranţă.

## Test Drive Le Mans

**Infogrames**

Nici seria Test Drive nu stă pe loc, şi iată că ne oferă posibilitatea de a concura pe celebra pistă franceză cu nu mai puţin de 50 de modele de maşini.

## Trophy Bass 4

**Sierra**

Simulator de pescuit, care probabil se adresează celor pasionaţi de acest sport, dar care urăsc apa. Muşcă, muşcă?

## X-tension

**THQ**

Un demo nejucabil, care are menirea de a ne readuce în sânge pofta de X: Beyond the Frontier.

# Screenshots

### 4x4 Evolution

Simulator auto potrivit pentru asfaltul din patria noastră.

### Carmageddon The Death Race 2000

Aventuri noi îl aşteaptă pe şoferul turbat. Atenţie pe unde treceţi strada!

### Morrowind

Un RPG care se constituie ca o continuare a celebrului The Elder Scrolls.

### Pantheon

Strategie în timp real, de la creatorii unui titlu de succes Imperialism.

### Praetorians

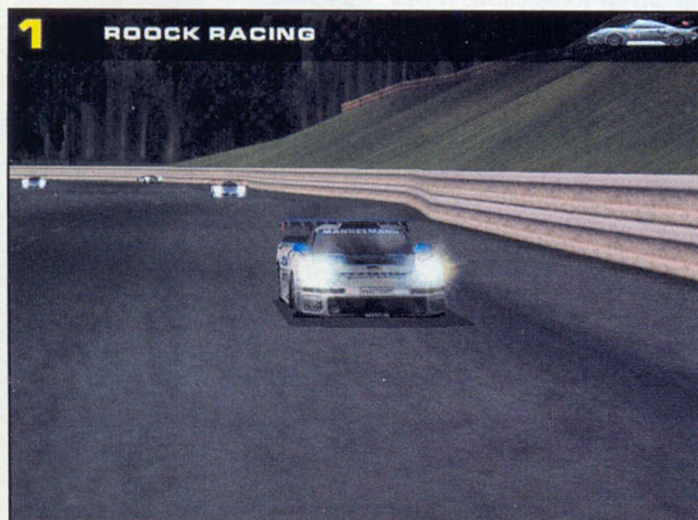
De la băieţii care au realizat Commandos-urile, un titlu de strategie, care ne trimite la începuturile Imperiului Roman, pe care va trebui să-l conducem.

### Soldier

Un joc de acţiune 3D, în care vom avea parte de inamici grămadă, şi muniţie nelimitată. Iese cu scandal!






# Updates

**Gruntz v.1.01**
**HOMAM 3 v.1.03**
**Pharaoh enhancement pack**
**Sims v.1.01**
**Unreal Tournament v413**

# Themes

**Day of the Tentacle**
**Fallout 2**
**Ferrari F1-2000**
**GTA 2**
**Here there be dragons**
**Matrix**
**System Shock 2**








# Shareware

### Cute FTP 4.0

Un client FTP foarte popular cu rezultate excelente chiar şi la cele mai dure teste.

### Frigate

Un manager de fişiere, cu facilităţi chiar şi în lucrul în reţele.

### Hair Pro 5.0

Program pentru schimbarea frezelor. Mai simplu de atât nici că se poate.

### Mass Downloader

Un downloader care va da rezultate uimitoare în ceea ce priveşte viteza.

### MP3 Player Screen Saver

Un soft care ne propune alternarea unui MP3 cu un slideshow de imagini dinainte alese. Iese un video-clip?

### Simpsons Icons

Icon-uri pentru Windows, inspirate din serialul de desene animate.

### Whats UP Gold

O „unealtă" puternică pentru surferi.

### WinAmp 2.61

Lucrurile se mişcă cu o viteză uimitoare în acest domeniu.

### WinRAR 2.7b2

Chiar dacă este doar o versiune beta, putem vedea o viteză de lucru mai mare, şi o interfaţă mai prietenoasă.

**DLH**

# Flash

## Origin pierde oameni

**Richard Garriot (faimosul Lord British), fondatorul companiei Origin Systems și creatorul uneia din cele mai longevive serii de jocuri - Ultima, și-a părăsit locul de muncă pentru a urma alte idealuri. Planurile sale de viitor sunt necunoscute la momentul actual. Garriot a lucrat la Origin timp de 15 ani. Compania, rămasă fără fondator, declară că următorul joc prin care Origin și-a propus să uimească piața, Ultima Online 2, nu va avea de suferit în urma plecării lui Garriot. Tot acum s-a aflat că un Privateer On-Line nu va avea nici el de suferit în urma acestei plecări. Ca de obicei...**

## Acclaim și PlayStation 2

**Acclaim Entertainment a anunțat la New York, pe 21 martie, lansarea primelor sale titluri pentru PlayStation 2: All-Star Baseball 2002 și un nou joc bazat pe seriile Ferrari Formula 1 și 360 Challenge. Aceste titluri promit să profite din plin de noua tehnologie. Lansările vor avea loc în cândva între 1 septembrie 2000 și 31 august 2001.**

## Rayman 2 pentru Dreamcast

**Posesorii acestui tip de consolă se pot bucura începând cu luna martie de jocul celor de la UbiSoft, prezentat ca action/adventure plasat într-un mediu grafic de o calitate, spun producătorii, nemaivăzută pe Dreamcast. Rayman, binecunoscutul personaj lipsit de brațe și picioare, se plimbă și în această versiune printre 40 de prieteni și dușmani în decoruri fantastice. Pe Internet se găsesc noi hărți pentru Dreamcast. Nu ne rămâne decât să așteptăm Rayman 3.**

## Vogel Parteners Event

În seara zilei de vineri, 24 martie 2000, s-a desfășurat în cadrul complexului Ciucaș din Poiana Brasov, Vogel Partners Event. Cu această ocazie au fost invitați toți clienții firmei Vogel Publishing, cărora, într-o atmosferă festivă le-au fost prezentate planurile de viitor ale companiei. Tot cu această ocazie a fost lansat site-ul oficial al revistei CHIP (www.chip.ro). În aceeași seară revista LEVEL a decernat premiile pentru cele mai bune jocuri ale anului 1999 reprezentanților din România (UbiSoft România și Best Computers).



## Dracula - The Resurrection - DreamCatcher Interactive







După ce DreamCatcher Interactive a anunțat încheierea contractului cu Index Plus pentru distribuirea lui Dracula - The Resurrection în America de Nord, nu ne mai rămâne de făcut decât să așteptăm apariția acestui apetisant titlu și pe meleagurile noastre. Scopul jocului este salvarea Minei Harper din brațele diabolice ale faimosului vampir, acum resurectat. Povestea palpitantă (continuarea romanului Dracula de Bram Stoker) e însoțită de tehnologie Phoenix VR pentru panoramă de 360 grade, cut-scene-uri de calitate cinematografică, muzică de băgat gamerul în sperieți și combinație reușită între grafica 2D și 3D. Din mai 2000 ar fi bine să aveți pregătit cel puțin un P200 cu 32 MB în așteptarea contelui...





## DIABLO II e în faza de beta-testing

În sfârșit, Blizzard a avut milă de nervii milioanelor de gameri din toată lumea și a anunțat începutul fazei de beta-testing a unuia dintre cele mai așteptate titluri din istoria jocurilor. După plecarea celor trei „grei" de la Crivăț se preconizau probleme legate de lansarea atât a celui de-al doilea diavol cât și a Warcraft-ului III. Până acum, reacțiile norocoșilor beta-testeri sunt ultrapozitive: grafica este superbă, deși în beta-test se folosesc elemente vizuale cu rezoluții mici (ceea ce duce la apariția pătrățelii), gameplay-ul e nemaipomenit, iar povestea... știți voi.







## Steel Beasts - Shrapnel Games

Sub bagheta lui Al Delaney, Steel Beasts se dezvoltă armonios spre forma finală - simulator de tanc. Jocul va fi lansat pe 15 iunie 2000, iar demo-ul va apărea cât de curând. Din declarațiile celor de la Shrapnel Games reiese că Steel Beasts are ca protagoniști tancurile Leopard 2A4 și M1A1. Vom avea la îndemână și un editor de hărți, iar engine-ul jocului a permis crearea unui teren realist. Producătorii nu au uitat nici de schimburile de comenzi între membrii echipajului. AI-ul, promit cei de la Shrapnel Games, va fi de calitate superioară. În afară de asta, trupele aliate îl vor ajuta pe jucător, deși nu vor putea fi controlate în mod direct. Prețul lui Steel Beasts se va afla undeva în jurul a 40 USD.








## Flash

### Noi companii pe piața românească

**Best Computers a anunțat că a încheiat contracte de distribuție cu două mari companii de jocuri. Este vorba de NovaLogic (Delta Force2, Tachyon: The Fringe) și Infogrames/GT Interactive (Driver, Unreal Tournament).**

### F12000 are website

**EA Sports a lansat site-ul celui mai nou joc de Formula 1. Pe site sunt accesibile și diferite concursuri (asta cu condiția să aveți instalată cea mai nouă versiune de Macromedia Flash. Pentru cei interesați, iată și adresa: http://www.easportsf12000.com.**


NEED FOR SPEED™
PORSCHE®

Aruncă-te în vîrtejul universului Porsche și testează-ți reflexele, curajul și talentele de pilot, conducând pe drumuri publice, la limita extremă, în cursa vieții tale. Strecoară-te prin traficul aglomerat, fugi de poliție, străbate aglomerările urbane, drumurile de coastă, autostrăzile și trecătorile din munți... asumându-ți întreaga responsabilitate de a conduce aceste supermașini la limită ... și chiar dincolo de aceasta. Este încercarea supremă pe PC în materie de curse de stradă.

Ești pregătit?

- Peste 80 de modele de Porsche te asteaptă.
- Alege o carieră de pilot în modul Porsche Evolution Mode si condu de la primul model până în zilele noastre. Sau înscrie-te ca pilot de uzină în modul Factory Driver si îți vei testa din plin aptitudinile.
- Un nou si revoluționar motor grafic. Va fi viitorul tester de performanță grafică. Simulează pericole reale, accidente, trafic si intervenția poliției.
- Masinile sunt generate din peste 2000 de poligoane, cockpit-ul este 3D si bine detaliat. Poți obține gratuit masini în plus de pe site-ul Need for Speed™.
- Replay-uri filmate cu mai multe camere.
- Poți concura Multiplayer via modem si LAN.
- Nouă drumuri publice din Europa plus cinci circuite special create, inclusiv drumuri de legătură, intersecții și scurtături, iți stau la dispoziție.

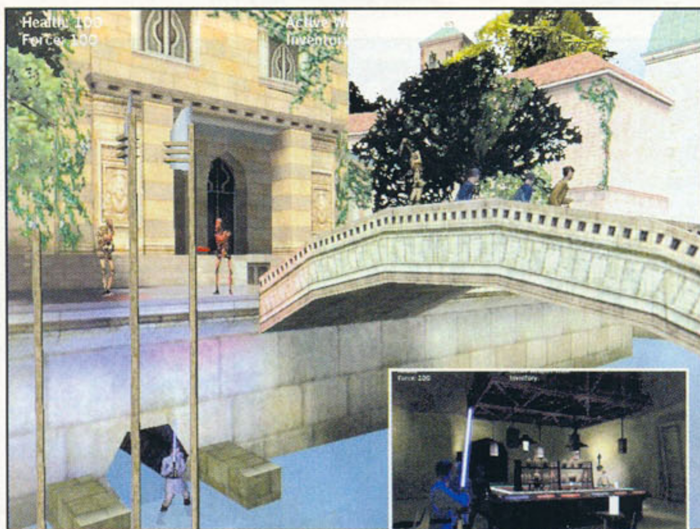
magazinul tău de calculatoare
Supermagazin : -Piața Unirii, magazin Unirea, corp central, etaj 3, București
Magazine: - Bd. Elisabeta nr.25, București
- Pasajul Pietonal Lipscani, București
tel/fax: 01-314 76 98
e-mail: info@bestcomputers.ro
www.bestcomputers.ro

best computers

# Flash

## Cryo are o nouă ramură

**Cryo Interactive a anunțat lansarea unei noi diviziuni sub numele de Cryo Legends. Aceasta și-a planificat lansarea pe parcursul anului 2000 a cinci titluri: The Time Machine - action/adventure bazat pe romanul omonim al lui H.G. Wells (martie 2000); The Odyssey - adventure bazat pe epopeea omonimă (mai 2000); Casanova - action/adventure având în centru pe faimosul amant (octombrie 2000) și, în fine, Tales of Chivalry - adventure situat în Anglia, după retragerea romană (octombrie 2000).**



## Episode 1: ObiWan - LucasArts

Iată că se profilează în orizontul așteptărilor gamerilor din toată lumea apariția unei a treia părți din seria Dark Forces. Acțiunea jocului va fi plasată în timpul poveștii din filmul de curând vizionat și pe la noi „Episode 1: The Phantom Menace". Tânărul ObiWan Kenobi este personajul principal. Inamicii, armele și personajele seamănă mult cu cei/cele din film. Cât despre „filmulețe", acestea vor fi probabil realizate cu engine-ul jocului. Jocul aduce îmbunătățiri importante (mai ales grafice) comparativ cu celelalte titluri ale seriei. Jocul va putea rula liniștit pe un P233 cu 64MB RAM și accelerator grafic. May the (s)Force be with you!

## Buffy The Vampire Slayer - Fox Interactive

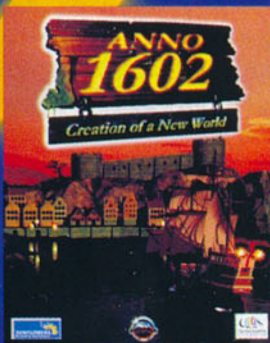
Pe 15 martie 2000, în Orașul Îngerilor (Los Angeles) Fox Interactive a anunțat intenția de a lansa un third person action adventure inspirat din serialul TV omonim. Buffy The Vampire Slayer va fi disponibil pentru Sega Dreamcast, PlayStation și PC. Vă reamintim că Fox Interactive mai are la activ și alte titluri frumos sonante urechilor gamerilor din toată lumea: The X-Files, CROC 2, Die Hard Trilogy, Aliens versus Predator. Data lansării acestui nou joc cu vampiri este situată undeva în jurul lunii august 2000, când veți putea intra în pielea „Celei Alese" și vă veți putea răfui în voie cu vampirii.




# GT Interactive și Infogrames au lansat de curând

# ANNO 1602

In anul 1602, în mijlocul unei lumi de insule neexplorate, cu o corabie și echipajul tău cauți un loc propice pentru a te instala pe pământuri îndepărtate. Având de ales dintr-o puzderie de insule, trebuie să dezvolți o așezare, să ai grijă de oamenii tăi, de nevoile și fericirea lor.
Vei avea de furcă cu băștinașii. Vei intra în relații comerciale cu nave care trec prin zonă. Te vei aproviziona și îți vei proteja colonia de pirați și invadatori.
Este un joc de strategie care te va solicita, dar îți va oferi și multe satisfacții.




**lista jocurilor de la GT Interactive/Infogrames**

Alien Nations Mission; Anno 1602 Royal Edition; Blood II Nightmare Levels; Blood II -Best of; Blood II Double Pack (Conține Blood II + Nightmare Levels); Dark Vengeance; Diskworld Noir; Drakan; Driver; Expert Pool; Imperium Gallactica II: Alliances; Iron Plague (Expansion pack pentru Total Annihilation Kingdoms); KA 52 Team Alligator; Lander; Load Runner 2; M25 Racer; MIA Missing in Action; Myth 2 -Best of; NAM; Nations; Panzer Elite; Powerslide; Rally Masters; Silver -Best of; Slave Zero; Soulbringer; Thandor; Tides of War; Total Annihilation: Commander's Pack; Total Annihilations: Kingdoms; UEFA Manager 2000; Unreal Return to Na Pali; Unreal ; Unreal Double Pack (Conține Unreal + Return to Na Pali); Unreal Tournament; War of the Worlds; Wheel of Time.







**magazinul tău de calculatoare**

Supermagazin : -Piața Unirii, magazin Unirea, corp central, etaj 3, București
Magazine: - Bd. Elisabeta nr.25, București
- Pasajul Pietonal Lipscani, București
tel/fax: 01-314 76 98
e-mail: info@bestcomputers.ro
www.bestcomputers.ro

best computers

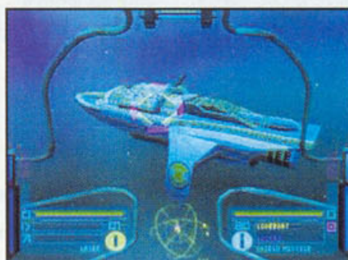
## Red Storm schimbă nume

Pe 1 aprilie 2000 Red Storm a anunțat (și nu pare deloc păcăleală) schimbarea titlului a două din jocurile planificate să apară anul acesta. Primul dintre ele, inițial numit U.F.S. Vanguard, a devenit 2000 Space Game of the Year, iar data lansării a rămas neschimbată: ultimele luni ale anului. Cel de-al doilea joc, realizat pe baza seriei de best-seller-e „Freedom" scrise de Anne McCaffrey, a avut inițial titlul Freedom: First Resistance, dar s-a schimbat în AAGY2K (2000 Action/Adventure Game of the Year). Ambele jocuri redenumite urmează să fie prezentate la Electronic Entertainment Expo (E3) la Los Angeles, în mai.



## Colony Wars Red Sun - Sony Computer Entertainment Europe

Produs de Psygnosis, acest nou titlu (a treia parte a seriei Colony Wars) este pregătit să lovească consolele PlayStation. Acțiunea jocului are loc la marginea universului are loc războiul teribil al Răzbunării. Jucătorul nu face parte nici din Navy și nici din League, ci e Valdemar, un tip de sine stătător, gen Han-Solo, care ajută ambele facțiuni beligerante pentru ceva profit. În joc există 30 de arme noi, 9 nave pentru jucător și 5 sisteme solare. Aspectul grafic împinge, spun producătorii, capacitățile PlayStation-ului către noi limite. Sperăm să fie așa.







# Flash

### Intel Celeron - 566 și 600 MHz

**Megaproducătorul de procesoare a lansat o nouă gamă de CPU-uri foarte rapide, singurele capabile să „încapă" în sisteme cu un preț mai mic de 1000 USD. Cipurile au fost construite folosind tehnologia Intel de 0,18 microni, care permite viteze mai mari și costuri de producție mai mici.**

### Army Men - World War pentru PlayStation

**3DO a anunțat pe 3 aprilie 2000 lansarea lui Army Men - World War doar pentru acest tip de consolă - o nouă ocazie să topiți tot ce mișcă și e ... din plastic.**

Official Licensed Product
Ferrari
RACING WHEEL
FORCE FEEDBACK RACING WHEEL
Guillemot
Ubi Soft Romania
Bd.Primaverii nr.51
Sector 1 Bucuresti
tel: 231.67.69 fax: 231.67.66
E-mail:sales@ubisoft.ro
www.guillemot.com.
Guillemot
Dorinta de a invinge

# Flash

## Noble Armada și Trophy Bass 4 demos

**Holistic Designs a lansat un demo pentru viitorul lor joc de strategie în spațiu, Fading Suns: Noble Armada. Cu toate acestea, lansarea versiunii finale a jocului a fost amânată pe o perioadă nedeterminată. În același timp, Sierra Sports a lansat un playable demo al viitoului simulator de pescuit Trophy Bass 4.**

## Devil Inside 2. Deja.

**Dacă citiți articolul despre Devil Inside scris de K'shu și vă place, atunci știrea de față vă va place... mult. Chiar înainte de lansarea primei versiuni de Devil Inside, a doua parte fusese deja anunțată. Devil Inside 2 va depinde mult de succesul predecesorului. Se pare că nu va avea probleme...**

## Delta Force II e folosit de armata americană

**NovaLogic a lăsat lumea cu gura căscată când a afirmat, plin de candoare, că Delta Force II e folosit pentru antrenament de nici mai mult nici mai puțin decât armata americană (aka U.S. Army). Jocul va fi adaptat pentru a simula cât se poate de fidel noul sistem, ultra-sofisticat, Land Warrior (poziționare prin GPS, computer și radio integrate, display LCD etc.) Ce onoare mai mare poate exista pentru un joc?**

## Update pentru NOX

**Westwood Studios a anunțat lansarea unui update pentru Nox, un joc promițător. Update-ul, produs la sugestia jucătorilor, aduce cu sine mici modificări ale jocului, atât în single player cât și în multiplayer, precum și 20 de îmbunătățiri ale personajului și armelor. Update-ul poate fi găsit la www.westwood.com.**





## Microsoft lansează X-Box

Bill Gates, directorul obscurei companii Microsoft, a anunțat la Conferința Producătorilor de Jocuri că MS are planuri mari pentru piața de console. Microsoft intenționează să lanseze un sistem dedicat jocurilor care oferă conectare la Internet și grafică 3D la cel mai înalt standard. X-Box-ul va conține un procesor Intel Pentium III, o placă grafică NVIDIA 3D, 64 MB RAM, o placă audio 3D, un harddisk de 8GB, DVD 4X cu movie playback, patru porturi pentru controlere de jocuri, un conector audio/video precum și o placă de rețea Ethernet cu o rată de transfer de 100 MBps. Deasemenea, Microsoft a anunțat că va fi creată o subdiviziune a companiei care se va ocupa exclusiv de jocurile pentru PC și X-Bot. Alături sunt câteva imagini, printre primele oferite de Microsoft cu privire la X-Box.





## Breed și nimic altceva

Un nou producător de jocuri își face încet-încet apariția pe scena jocurilor din Regatul Unit - o echipă care lucrează la Breed în timpul liber și care s-a autointitulat „Brat". Acum tipii cu pricina, ași în ale programării, caută fonduri pentru dezvoltarea proiectului lor de căpătâi - Breed, un joc de strategie 3D în care o rasă extraterestră cam violentă, în virtutea unor tendințe ultraexpansioniste, pune ochii pe planeta albastră. Oamenii pleacă în întâmpinare, dar la întoarcere constată că extratereștrii i-au fentat și au infestat Pământul. În afară de story, jocul mai permite trecerea de la unitățile din spațiu la cele de pe planetă, oferă o interfață prietenoasă și promite să fie un hit.






**Câștigătorul unui joc Hype: The Time Quest oferit de UbiSoft și LEVEL este:**
**Nuță Cristian - București**

**Câștigătorul tombolei LEVEL-Sony al cărei premiu era jocul Cool Border 4 este:**
**Pricope Tudor - Bârlad**

**Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție (tel. 068-415158) pentru a stabili modul de intrare în posesia premiului.**



## Pantheon - Frog City

Pe 22 martie 2000, la San Francisco, Frog City Software a anunțat lansarea celui de-al treilea joc al companiei (după Imperialism I și II). Pantheon este un RTS în care jucătorul are rolul unui zeu în Grecia antică. Scopul jocului este acela de construi, în bună tradiție frogcity-iană, un imperiu de credincioși și de a deveni astfel cel mai puternic zeu. Rachel Bernstein, președinte al companiei Frog City, a declarat că ideea Pantheon-ului s-a născut imediat după lansarea lui Imperialism, dar SSI a cerut imediat începerea lucrului la Imperialism II, așa că proiectul a fost amânat. Jocul este programat pentru lansare în primul trimestru al anului 2001.





Surprinzător de real!

Genuine Print Sample

# DOCUMENTELE TALE IMPRESIONEAZĂ

## chiar şi pe duşmanul tău din umbră!

***Calitatea uimitoare***
*datorată tehnologiei de precizie HP PhotoREt III* pe orice tip de hîrtie, textele clare, de un negru intens, şi graficele în culori vii se obţin rapid, sigur şi în linişte tipărind din WINDOWS, DOS sau Mac OS cu oricare dintre noile imprimante **HP DeskJet** oferite de liderul în domeniu: **HEWLETT PACKARD.***

** Disponibilă începând cu seria 900C*



**HP DeskJet 840C**

*ideală pentru proiecte personale*
*8/5 ppm negru/color*
*600x1200 dpi*
*PhotoRet II îmbunătăţit*



**HP DeskJet 930C**

*design compact*
*9/7.5 ppm negru/color*
*2400x1200 dpi*



**HP DeskJet 950C**

*optimizată pentru aplicaţii fotografice*
*11/8.5 ppm negru/color*
*2400x1200 dpi*
*opţional tipărire faţă-verso automat*



**HP DeskJet 1220C**

*destinată activităţilor profesionale pînă la formate A3*
*11/9.5 ppm negru/color*
*2400x1200 dpi*

**Prin:**

**BUCUREŞTI:** Alsys Data (411.2727)
Amerilex (222.4066)
Blue Ridge Int'l (210.6828)
Flamingo (222.5041)
MBL Computerland (336.7599)
Producton (411.3607)
Qnet (211.7855)
Radix (322.9397)
RTC Holding (220.1008)
Sistec (320.1147)
System Plus (335.6282)
S&T (204.0300)
Thema (231.2955)

**CONSTANŢA:** Forte System (041.698.103)
**CLUJ NAPOCA:** AT Computers (064.194.123)
Sistec (064.190.282)
**BRAŞOV:** 2NET Computer (068.427.500)

**TG. MURES:** ElectroOrizont (065.168.806)
**PLOIEŞTI:** Platin Sistem (044.118.141)
**PIATRA NEAMŢ:** Set Computers (033.217.207)
**IAŞI:** Radix (032.210.423)




HEWLETT® PACKARD

# Interviul lunii

## De vorbă cu Dan Gârtofan, campion național de raliu la Grupa N




Bun găsit dragi fani ai simulatoarelor auto! Numele meu este Bogdan Drăgan aka Wild Snake și am deosebita plăcere de a sta de vorbă cu domnul Dan Gârtofan aka Giri, pilot de raliu în Campionatul Național de Raliu al României. Sunt convins că cei care au fost la vreo etapă de raliu au putut să îl vadă pe acesta în acțiune pe un Subaru Impreza Turbo cu care Giri a reușit să câștige campionatul la grupa N. Astfel, m-am gândit că ar fi bine să



aflăm părerea unui om (care trăiește senzațiile tari ale unei curse reale) despre simulatoarele auto mai ales în ceea ce privește apropierea de realitate a acestora.

**Wild Snake: Înainte de a începe, aș dori să vă întreb dacă ați mai jucat până acum vreun simulator auto?**

**Dan Gârtofan:** (râde) Hmm... Am jucat de vreo două-trei ori un simulator de raliu (V-Rally) și acela pe PlayStation și mi-a plăcut foarte mult. Având în vedere că nu am prea multă experiență în acest domeniu sper să nu mă fac de râs.

**W.S.: Nimeni nu s-a născut învățat, și, în fond... cât de diferit poate să fie de realitate?**

**D.G.:** Nici nu îți imaginezi cât de diferit poate să fie. Oricum, eu cred că aceste simulatoare auto sunt deosebit de bune pentru perfecționarea reflexelor și nimic mai mult. În orice caz, sunt foarte curios să văd cum se comportă mașina într-un astfel de simulator.

**Să ascultăm acum părerea lui Giri după câteva curse în Need for Speed: Porsche 2000**

**W.S.: Ce părerea aveți acum după ce ați testat Need for Speed: Porsche? V-ați simțit ca la volanul unei mașini sport?**

**D.G.:** Este extraordinar. Jocul este foarte bine realizat, are o grafică superbă iar mașina răspunde deosebit de bine la comenzi probabil și datorită volanului care are o manevrabilitate foarte bună. (De menționat că jocul a fost testat cu ajutorul unui volan Formula Pro Digital Racing Wheel oferit de către cei de la **Ubi Soft**). Totuși, există o diferență notabilă între ceea ce am simțit jucând Need for Speed și ceea ce simt în timpul unei curse de raliu.

**W.S.: Deci...să înțeleg că v-a plăcut acest joc?**

**D.G.:** Da, bineînțeles...Mi-a plăcut mai ales datorită modului în care se comportă mașina pe șosea. Fiecare viraj trebuie adoptat cu o viteză optimă pentru a nu risca un derapaj necontrolat. La început nu am fost prea mulțumit de mașină însă după câteva modificări făcute la garaj (frâne, presiune de aer în



cauciucuri sau repartizarea greutății pe punți) lucrurile au stat altfel, în sensul că mașina se putea controla mult mai ușor.

**W.S.: Mă bucur să aud acest lucru. Acum... având în vedere că sunteți pilot de raliu și că ați mai jucat V-Rally, cred că ar fi mai bine să încercați și acest joc.**

**D.G.:** Cum să nu... cu cea mai mare plăcere...

**W.S.: Se pare că la acest joc vă simți ceva mai bine, mai în elementul dumneavoastră.** (Giri conduce un Subaru Impreza asemănător cu al său). **Spuneți-mi vă rog, există o oarecare asemănare cu realitatea?**



**D.G.:** Oh... Nici pe departe și asta pentru că în cazul unui simulator auto nu intervin decât simțurile auditive și cele vizuale. În realitate lucrurile stau puțin altfel. Și asta pentru că într-o cursă reală pilotul trebuie să fie capabil să simtă mașina să îi cunoască fiecare slăbiciune și fiecare punct forte. Dar, totuși, sunetul motorului este destul de bine realizat. În ceea ce privește comportamentul mașinii, aș putea spune că este destul de apropiat de realitate.

**W.S.: Domnule Gârtofan, dați-mi voie să vă mulțumesc în numele cititorilor LEVEL pentru amabilitate, să vă urez succes în cariera dumneavoastră și... vă mai așteptăm pe la noi pentru a testa împreună și alte simulatoare auto.**

**D.G.:** Vă mulțumesc frumos pentru invitație și dați-mi voie să vă urez și eu mult succes în continuare!

W.S.: Vă mulțumim!

*Wild Snake*



# Indiferent cu ce navighezi, ştii că ai alături un prieten de nădejde.

**Din cuprins :**

- accesul la Internet, realizarea conexiunii
- modemuri - mod de funcţionare
- instalare Netscape Navigator, Internet Explorer
- instrumente de căutare
- programe de FTP

**CD**-ul inclus conţine cele mai importante programe din domeniu, pentru Linux şi Windows.

Revista se va găsi la chioşcuri începând cu luna aprilie.




CHIP SPECIAL




# Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor



## Hmm... un alt RPG pe scena jocurilor! Să vedem împreună despre ce este vorba!







O dată cu *Advanced Dungeons & Dragons*, a fost deschis un nou viitor pentru categoria RPG, de care va profita din plin şi noua producţie *Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor* a celor de la **Stormfront Studios.** Probabil că aceştia au considerat că a sosit momentul să revină pe scena RPG-urilor în forţă prin intermediul unei realizări de excepţie.

Cu siguranţă că fanii acestui gen îşi mai aduc aminte de vechiul *Advanced Dungeons & Dragons.* Dacă nu, am să încerc să vă aduc aminte câte ceva despre acesta. Ei bine, este vorba despre un univers imens, populat cu tot felul de personaje şi monştri, care a constituit mediul de acţiune a mai multor RPG-uri printre care şi binecunoscutul *Baldur's Gate.* De data aceasta vom reintra în această lume fantastică prin intermediul lui *Pool of Radiance 2.*

## Nou şi vechi...

Având în vedere perioada lungă de timp de care au avut nevoie cei de la **Stormfront Studios** pentru a realiza acest nou titlu se pare că *Pool of Radiance 2* este mai degrabă un văr îndepărtat al primei versiuni decât o continuare a acesteia. Toată această muncă şi tot acest timp acordat realizării acestui joc ne îndreptăţesc să credem că tot efortul celor care au lucrat la *Pool of Radiance 2* se va concretiza într-un titlu reuşit.

Acţiunea jocului se petrece în acelaşi cadru 2D însă personajele sunt realizate de data aceasta într-o grafică tridimensională. Pentru că tot veni vorba de personaje, trebuie să vă spun că acestea vor fi de două feluri: unele cu care vom putea discuta şi care ne vor furniza tot felul de informaţii, iar altele cu care nu putem interacţiona în nici un fel, aşa-zisele NPC-uri (Non Playing Characters). Doar cu 8 sau 12 dintre personajele cu care ne vom întâlni vom putea discuta. În rest NPC-urile au propriile preocupări şi motivaţii în viaţă şi nu vor putea fi deranjate de la treaba lor sub nici un fel.




## În rest...

Vântul schimbării bate şi la capitolul arme. Şi... mi se pare normal. Astfel că de data aceasta vom beneficia de o mare diversitate de arme (aproximativ 140) precum şi câteva item-uri de care ne vom putea folosi în luptă. Probabil că cei care au jucat prima versiune sunt foarte nerăbdători să afle cam care ar fi aceste arme. Din păcate nu le pot satisface curiozitatea pentru că realizatorii jocului nu ne oferă date referitoare la acest capitol.

De data aceasta, fiecare jucător va putea să adune tot felul de lucruri pe parcursul jocului şi bineînţeles că va putea să le vândă şi să îşi cumpere altele mai potrivite dorinţelor sale. După părerea mea nici nu se putea altfel pentru că astfel nu mai discutam despre un joc realizat pe coloana vertebrală a lui *Advanced Dungeons & Dragons.* Astfel că, până şi în mahalale Myth Drannor (aflat pe cale de dispariţie) vom





găsi personaje dornice să practice negoțul cum ar fi domnul Nottle, un tip de statură „medie" care vindea ceea ce găsea în gunoaiele orașului.

În concluzie nu se poate spune decât că *Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor* se anunță a fi un RPG care cu siguranță va fi pe placul fanilor acestui gen. Cert este faptul că cei de la **Stormfront Studios** au muncit mult la realizarea acestui joc și eu cred că merită să îi răsplătim jucând-ul și abia după aceea să ne dăm cu părerea despre una sau despre... alta, cu privire la joc, bineînțeles!!!

*Wild Snake*

## Date tehnice

**Gen:** RPG
**Producător:** Stormfront Studios
**Distribuitor:** SSI
**Ofertant:** Monosit Comimpex
Tel:01-3302375 Fax:01-3306351
**Data apatiției:** vara anului 2000
**Sistem recomandat:**
**Procesor:** P II 233 MHz
**Direct 3D:** Da
**MMX:** Da
**3DFx:** Da
**Platforma:** Win 95/98
**Network:** Da
**Joystick:** Nu

LEVEL International Games Magazine

# PERSONAJE

### ANORRWEYN EVENSONG

Anorrweyn a fost fiica ducelui de Durothil. Această frumoasă și înțeleaptă preoteasă a elfilor a fost ucisă în timpul dezastruoasei căderi a orașului Myth Drannor, iar templul său a fost ulterior distrus. În timpul vieții, aflată sub influenta lui Elminster, a înființat o sectă de elfi dedicată venerării lui Mystra. Dar se pare că cei care cunosc secretele magiei negre o pot readuce la viață pe Anorrweyn sub forma unei stafii.



### Malgi Hi

Chiar dacă foarte mulți l-au uitat, adevărații discipoli ai lui Malgi Hi sunt hotărâți să îl readucă la viață. Acesta se va întoarce și îi va pedepsi pe toți care l-au înfruntat pe parcursul vieții sale anterioare. Armele sale le reprezintă vrăjile și magia neagră. Cei care îl servesc vor fi răsplătiți.



### Miroden Silverblade (The Baelnorn)

Mult timp lordul elf al casei de Ammath, Miroden Silverblade s-a dedicat magiei negre a morților vii pentru a deveni protectorul orașului pe care îl iubea atât de mult - Myth Drannor. Ca și Baelnorn el va păzi granițele acestui oraș și îi va pedepsi pe toți care vor încerca să le încalce. Majoritatea baelnorn-ilor stau retrași în crypte sau castele aflate în ruină și nu pot fi niciodată văzuți de nimeni cu excepția celor care se aventurează în astfel de locuri.



# CREATURI

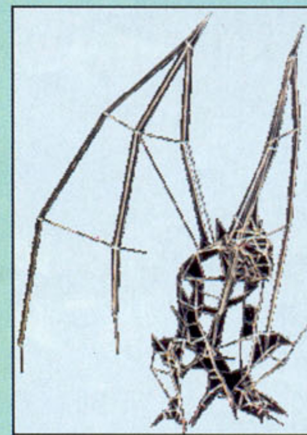
### Dark Naga

Aceste creaturi reprezintă o combinație între om și șarpe. Adică au cap de om și trup de șarpe. Cea mai importantă trăsătură pe care o au aceste „arătări" o reprezintă abilitatea de a folosi magia neagră. Având în vedere că sunt deosebit de inteligente Dark Naga sunt foarte periculoase iar cei care au ghinionul să le întâlnească vor face cunoștință cu veninul acestora. Dark Naga trăiesc în general în regiunile de munte, mai precis în peșteri întunecoase. Acestora le place să aibă un cămin în care să ascundă comori sau cărți de magie.



### Gargoyles

Sunt niște creaturi feroce care își fac veacul prin ruinele vechilor castele sau prin caverne. Cu mult timp în urmă aceste creaturi nu erau altceva decât niște simple statui, dar care ulterior au fost aduse la viață de un vrăjitor necunoscut. Gargoyles atacă orice și pe oricine cu sau fără motiv. Aceștia trăiesc în grupuri mici și îi vom întâlni în postura de gărzi sau mesageri. Având în vedere aspectul lor hidos și colții cu care sunt „dotați" vă recomand să îi evitați pentru că altfel...



# Praetorians

## Toate drumurile duc la Roma. Dar numai cele din țara noastră au găuri.

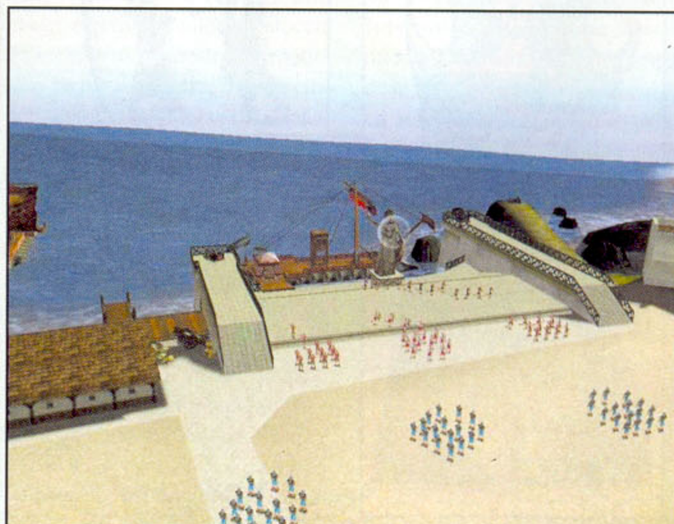
În lumea strategiilor în timp real, spaniolii de la **Pyro Studios** au avut un cuvânt greu de spus cu cele două producții din seria *Commandos*. Succesul avut cu aceste două producții, i-a determinat să se avânte și mai mult în hățișurile istoriei. Una dintre producțiile la care aceștia lucrează, și care se pare că va avea un succes destul de mare în rândul fanilor acestui gen, este *Praetorians*, inspirat din istoria Imperiului Roman. „Când ne-am hotărât să începem această producție, ne-am propus niște țeluri ambițioase", declarau doi dintre șefii de la **Pyro**. Și pentru că în domeniul tehnicii, lucrurile au avansat cu o viteză uimitoare, s-a trecut la o grafică 3D, pas care a necesitat o doză de curaj, deoarece problemele nu au întârziat să apară. După spusele acelorași doi, cele mai mari probleme au fost întâmpinate la amplasarea camerei de luat vederi. Trebuia găsit un unghi care să acopere ideal toate locațiile de pe hartă, lucru aproape imposibil de realizat. De aceea soluția aleasă a fost una inteligentă. S-a optat pentru folosirea mai multor camere, acestea putând fi schimbate ușor, pe parcursul jocului. Putem avea parte fie de un unghi fix din care vom privi desfășurarea acțiunii, fie de o cameră de luat vederi mobilă, care ne va ține aproape de focul luptei.

### Aspecte tactice

Chiar dacă noua producție a celor de la **Pyro Studios** nu mai îmbracă forma acțiunilor de comando efectuate de cel mult șase personaje, producătorii nu au putut uita succesul avut de acest gen aparte. De aceea, chiar dacă *Praetorians* se apropie mai mult de RTS-urile clasice, numărul maxim de trupe admise a fost redus considerabil. Vor exista în joc peste zece tipuri diferite de trupe, însă la începutul unei campanii numărul redus de astfel de trupe ne va determina să punem accentul mai mult pe tactică. Pe parcurs, prin eliberarea sclavilor din taberele inamice, ne vom putea mări numărul populației, și în același timp ne vom putea extinde imperiul. Că doar trebuie să repetăm marea expansiune romană care a zguduit omenirea în antichitate.







## Date tehnice

**Gen:** RTS
**Producător:** Pyro Studios
**Distribuitor:** Eidos Interactive
**Ofertant:** Monosit Comimpex
Tel:01-3302375 Fax:01-3306351
**Data apatiției:** anul 2000
**Sistem recomandat:**
**Procesor:** P II 233 MHz
**Direct 3D:** Da
**MMX:** Da
**3DFx:** Da
**Platforma:** Win 95/98
**Network:** Da
**Joystick:** Nu

LEVEL



La fel ca mărirea populației, poate fi făcută și mărirea numărului de trupe. Muncitorii și sclavii inamici, odată cuceriți, pot fi antrenați pentru a deveni trupe de infanterie. Controlul acestor trupe nu se realizează ca în RTS-urile clasice. Odată antrenate, unitățile își vor cunoaște singure sarcinile de luptă, și se vor deplasa acolo unde este nevoie de ele.

Cu toate acestea, putem trimite trupele de infanterie la furat de cai, lucru destul de interesant, după care vor deveni trupe de cavalerie. Pot fi folosite și metode mai ortodoxe, care constau în îmblânzirea cailor sălbatici.

## Ceața rezbelului...

... adică mult întâlnita „fog of war", cu care atâtea producții ale genului ne-au obișnuit, în *Praetorians* lipsește. Asta, spun realizatorii jocului, pentru a ne oferi o perspectivă completă asupra situației de la un moment dat, și pentru a lăsa loc strategiilor de luptă, care trebuie aplicate doar în cunoștință de cauză.

De asemenea, alternanța zilelor și a nopților, va permite atacuri surpriză la adăpostul nopții. Vor fi prezente și surse de lumină, dinamice sau statice, care în momentul atacurilor asupra dușmanului, pot fi utile, dar vor trăda prezența noastră, și deci vor reprezenta și o amenințare.

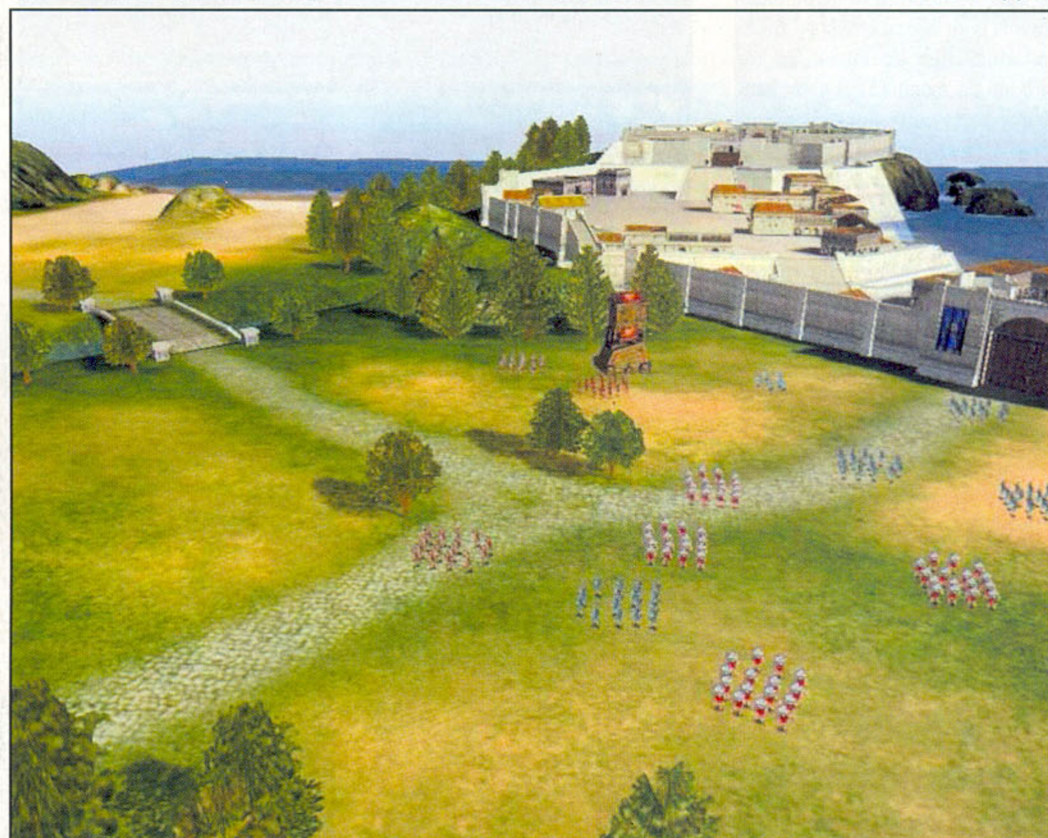
Vom avea de luptat în 16 misiuni grupate în trei campanii, care se vor desfășura pe mai multe continente. La acestea se adaugă misiunile pentru multiplayer, care vor spori longevitatea jocului, și care vor face deliciul „rețelarilor".

## Pierderi de război

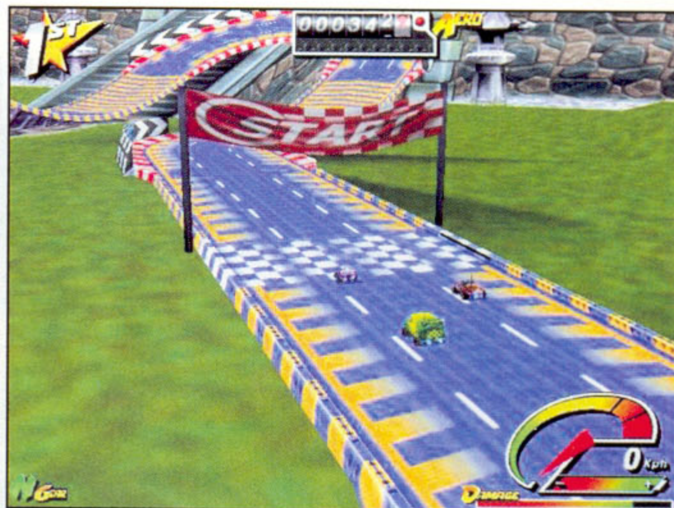
Aspectul grafic este cu totul special. Pe lângă grafica 3D despre care am pomenit, vom avea parte de secvențe de animație bine realizate, care ne vor înfățișa fie mișcări normale ale naturii (mișcarea apelor, păsări care zboară în înaltul cerului, animale sălbatice, bătaia vântului prin desișurile copacilor etc.), fie activități ale țăranilor din orașele noastre. Și dacă tot a venit vorba despre țărani, trebuie spus că uciderea celor pe care îi vom întâlni în așezările inamice nu are nici un efect. Eventual o putem face din pură distracție.

Sunetele vor crea atmosfera de luptă de la începutul erei noastre, în măsura în care acest lucru va fi posibil. Semne mari de întrebare planează asupra datei de apariție a acestei producții, care se pare că a reușit să pună pe jar mulți fani ai genului. Dar până atunci, avem alte titluri la dispoziție, cu care ne puteam potoli setea de luptă. Așa că haideți să stăm cuminței și să ne consumăm viața de gamer cu bogăția de titluri pe care le avem la dispoziție, în așteptarea acestui nou membru al familiei RTS-urilor.

*Dr. Pepper*



# Stunt Grand Prix




## Sunteți pregătiți pentru o cursă la limita imposibilului?

Am să încep acest articol cu o întrebare. Care este obiectivul pe care îl urmărim atunci când jucăm un simulator auto? După părerea mea sunt mai multe. În primul rând trebuie să ne simțim bine, să ne placă ceea ce jucăm și să încercăm să câștigăm cât mai multe curse. Însă pentru a câștiga trebuie să conducem bine și dacă se poate fără greșeală. În cazul jocurilor gen stunt-racing acest lucru nu este valabil pentru că accentul se pune pe cascadorii și pe diversitatea acestora. Ei bine, despre un astfel de joc vom discuta în continuare, mai precis despre *Stunt Grand Prix* realizat de o firmă britanică numită **Team 17.**

## Totul pentru spectacol...

Așadar este vorba despre un titlu care nu se anunță a fi doar un simplu simulator auto, ci un joc în care accentul se pune pe efectuarea unor cascadorii și pe spectaculozitatea acestora. Să nu credeți că mașinile cu care vom participa la curse sunt niște modele asemănătoare cu monoposturile din Formula 1. În schimb, cei de la **Team 17** ne pun la dispoziție câteva modele de ultimă oră ale unor mașini comandate prin telecomandă, adică ceva asemănător cu mașinuțele teleghidate cu care ne jucam când eram mici.

Se pare că producătorii lui *Stunt Grand Prix* doresc să realizeze un joc original (dacă stăm să ne gândim, ideea de bază a acestui joc este una originala astfel că o premisă există) care să nu semene cu un alt titlu de acest gen existent la ora actuală pe piață. Tocmai de aceea au încercat să introducă cât mai multe lucruri noi care să sporească frumusețea game-play-ului și să ofere celui care joacă o libertate de mișcare cât mai mare pe parcursul cursei. Prin libertate de mișcare se înțelege posibilitatea de a efectua cu mașina cele mai trăznite și periculoase sărituri.




Vă povesteam mai sus deși vă mai aduceți poate aminte de acel *Stuns* ce intra pe o singură dischetă. Ei bine, să știți că acestea sunt în număr de 16. Acestea sunt foarte bine realizate și seamănă foarte mult cu „jucăriile" din realitate. Și... mi se pare normal din moment ce acestea sunt create din aproximativ 350-400 de poligoane, ceea ce mi se pare suficient, având în vedere dimensiunile mașinii. Există trei categorii de mașini din care putem alege „exemplarul" cu care dorim să concurăm și acestea ar fi: Wild Wheels, Speed Demons și Aero Blasters. Whil Wheels reprezintă o categorie care conține modele grele cu tracțiune integrală care sunt extrem de eficiente pe terenuri accidentate și noroioase. Din cea de-a doua categorie, Speed Demons fac parte bineînțeles mașinile de viteză cu care vom concura pe traseele „rapide" (adică cele de viteză). Și... în fine Aero Blasters unde vom găsi modelele capabile să reziste la cascadorii și looping-uri.




## Sari de două ori și... cazi o singură dată!

Mașinile din *Stunt Grand Prix* au nevoie de energie pentru a putea funcționa. Atenție mare pentru că această energie este limitată și din când în când va trebui să alimentă. Pentru asta avem două posibilități. Prima ar fi să mergem fugulița la Pit-Charging Bay unde vom putea să ne facem „plinul" cu energie. Cealaltă modalitate de a mai face rost de niscaiva energie constă în realizarea unor cascadorii în urma cărora vom primi energia mult dorită. Așa că eu vă recomand să faceți cât mai multe cascadorii pentru că astfel nu veți umbla niciodată cu „rezervorul" gol.

*Stunt Grand Prix* conține nu mai puțin de opt trasee pe care ne vom putea testa îndemânarea într-ale cascadoriilor. Acestea sunt rea-



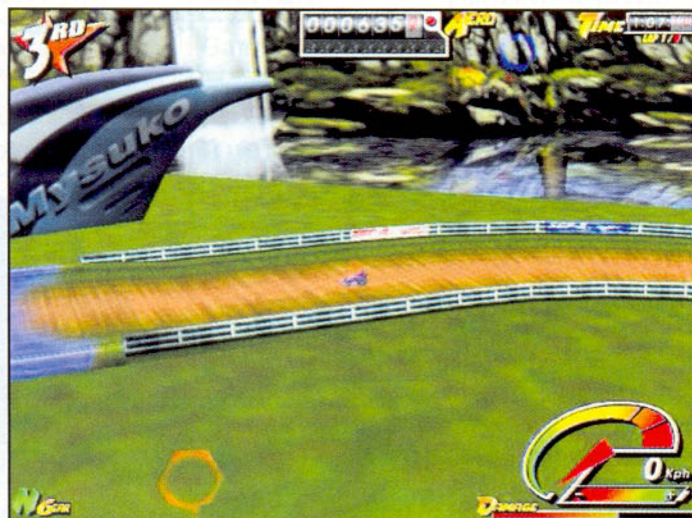


## Date tehnice

**Gen:** Simulator auto
**Producător:** Team 17
**Distribuitor:** Infogrames
**Ofertant:** Best Computers
Tel:01-3147698 Fax:01-3147699
**Data apatiției:** septembrie 2000
**Sistem recomandat:**
**Procesor:** P II 200 MHz
**Direct 3D:** Da
**MMX:** Da
**3DFx:** Da
**Platforma:** Win 95/98
**Network:** Da
**Joystick:** Nu

LEVEL






lizate într-o tentă futuristică (depozite părăsite, grădini de apă japoneze, parcări sau arene special amenajate pentru astfel de sporturi extreme) ceea ce ne oferă posibilitatea de a efectua salturi spectaculoase care să ne ridice adrenalina în sânge.

Realizatorii jocului sunt foarte mândrii de faptul că au reușit să creeze un joc în care gamerul are posibilitatea dea a își seta traseul după cum crede el de cuviință. Asta înseamnă că cel care joacă poate schimba texturile în funcție de gust și dorință. Interesant, nu?

În ceea ce privește modalitățile de joc vă pot spune că acestea sunt în număr de șase pentru singleplayer (Arcade/Quick Race, Time Trial, Stunt Trial, Practice, League și Challenge) și patru pentru multiplayer (Quick Race, Catch 'Em care poate fi jucat doar de doi gameri, Lap Attach – o simplă cursă contra-cronometru și Lap Attack – cascadori). Modul de joc singleplayer ne oferă o gamă largă de curse de la single race până la campionat. Interesant este faptul că pe parcursul unui campionat putem să vindem și să ne luăm altă mașină sau o putem aduce unele îmbunătățiri celei pe care o avem. Mie personal mi se pare o idee originală având în vedere faptul că vom concura cu „mașini teleghidate" pe care le vom controla prin unde radio cu ajutorul unei telecomenzi.

### Ce s-a întâmplat?... Nu vă mai țin „bateriile"...

Despre grafică nu vă pot spune prea multe lucruri și asta din cauza faptului că producătorii jocului nu ne dau prea multe detalii despre acest lucru. Însă ne dau câteva date despre engine-ul pe care este construit *Stunt Grand Prix* și care promite să reproducă cu fidelitate legile fizicii. Asta pentru că la baza acestui engine stau numeroase simulări a comportamentului unui astfel de vehicul. Oricum cei din **Team 17** promit că mașina va avea un comportament mult mai realist în comparație cu alte realizări de acest gen.

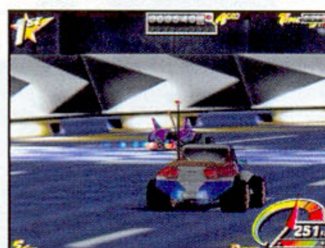
Una peste alta se poate spune că *Stunt Grand Prix* se anunță a fi un titlu exploziv în care scenele spectaculoase și cascadoriile periculoase fac tot deliciul jocului. Fapt pentru care sunt convins că acesta va fi îndrăgit de o mare categorie de gameri, fie ei fani sau nu ai acestui gen. Și... asta pentru că cel care joacă *Stunt Grand Prix* are parte de o distracție pe măsura frumuseții jocului. Eu nu pot decât să vi-l recomand pentru că este într-adevăr un joc care, după părerea mea, va descreți frunțile.

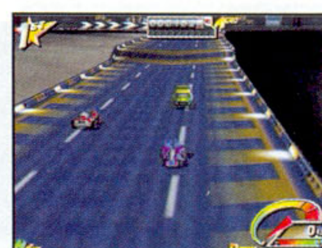
***Wild Snake***







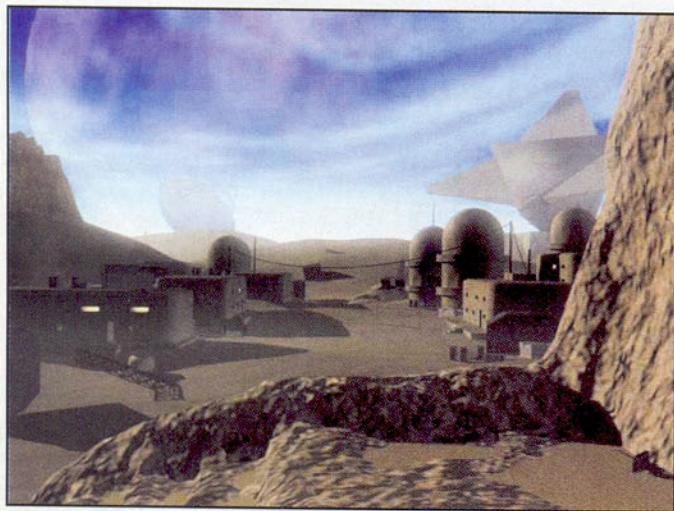




# Jump Runner

## Cucerirea spațiului infinit de-abia a început, nimic însă nu ne poate împiedica să visăm... să ne imaginăm până unde am putea ajunge.

Godalming (Surrey, UK) este o mică localitate cu o însușire mai specială, aici se află cartierul general al companiei **Simis**, cea care a produs unul din cele mai reușite simulatoare de zbor, *Team Apache*. De vreme ce și-au clădit o faimă serioasă ca producători de simulatoare de zbor, atunci când s-au decis să exploreze și alte genuri



au considerat că au o problemă. Pentru ca utilizatorul final să nu fie tentat să compare noile jocuri cu deja celebrele simulatoare s-au decis să formeze un studio nou, **Glass Ghost**, sub emblema căruia să-și dea frâu liber imaginației. Dacă primele realizări ale acestui studio au fost niște jocuri neînsemnate produse pentru niște distribuitori cu buget limitat, nu același lucru se poate spune și despre actualul proiect. *Jump Runner* este un joc cu totul nou, un joc pentru care echipa de programatori și designeri a fost lăsată în pace să lucreze așa a dorit, având la dispoziție cele mai performante echipamente, un joc pentru care nu s-a pus niciodată problema timpului și a banilor.



### Un nou hit?

James Brooksby, producătorul jocului, consideră că acesta este: „... pentru Elite ceea ce *Quake II* a fost pentru *Wolfenstein*. Este un simulator spațial în care tu, gamerul, ai posibilitatea să lupți de cealaltă parte a baricadei. Poți fi oricât de malefic dorești în drumul tău spre glorie, bogății și, de ce nu, distracție". Ideea de a lupta de partea celor răi nu este tocmai nouă. *Dungeon Keeper* a introdus-o în lumea RTS, iar *Jump Runner* face același lucru pentru simulatoarele spațiale.

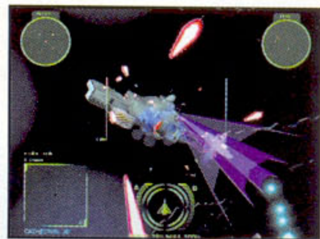
Jucătorul intră în pielea lui Ethan Fall, un escroc mărunt, care, întâmplător, discută într-un bar cu un „client" care dorește să-i transporți un obiect antic asociatului său. Înainte de a afla cine este acest asociat, o bandă de asasini (aparținând unei asociații secrete – Brethren) năvălesc în bar ucigându-l pe individ. Folosind cea mai bună formă de apărare, îți iei picioarele la spinare, te îmbarci în nava proprie și fugi cât de repede te țin motoarele către cel mai apropiat jump-point. Fără să știi, liderul Brethren s-a hotărât să pună mâna pe acel obiect, chiar dacă aceasta înseamnă să-ți rezerve un loc la morgă.

Deci, în *Jump Runner*, jucătorul va intra în contact cu lumea interlopă și tot ce înseamnă aceasta: contrabandă, afaceri murdare, piraterie, asasinate, vânători de recompense, răpiri și sabotaje. Personajul are un grad de notorietate care, în cazul în care crește, va începe să atragă tot mai mult atenția poliției. Însă nu numai apărătorii legii vor fi pe urmele tale, ci și agenții de securitate ai diverselor companii și vânătorii de recompense. În consecință, este foarte important modul în care îți organizezi acțiunile, pe față sau „undercover" (deși această ultimă opțiune nu va fi întotdeauna disponibilă).

### Acțiune și RPG

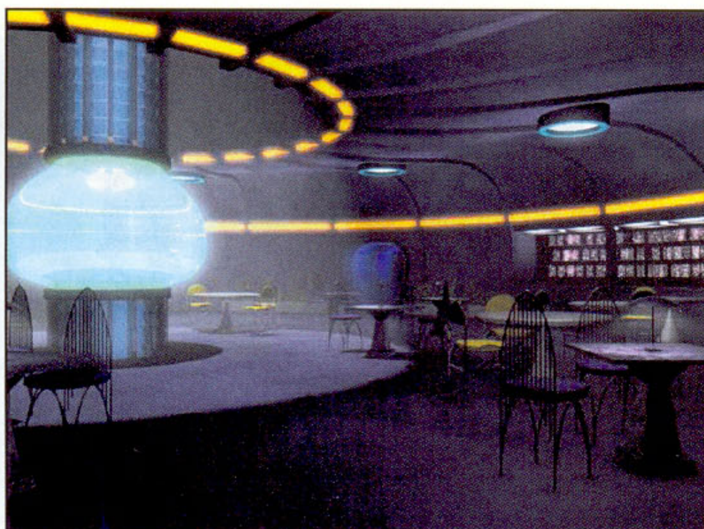
Deci, vei începe jocul în pielea acestui mic escroc de care am amintit mai sus, ce se ocupă mai mult de contrabandă și misiuni mici și neînsemnate. Ca și în *Elite*, odată ce capitalul ți-o permite, poți cumpăra echipamente noi, cargo-bay-uri, arme sau nave. Spre deosebire de acesta, nu mai trebuie neapărat să-ți vinzi vechea navă: *Jump Runner* îți dă voie să păstrezi toate navele împreună cu dotarea lor și să zbori cu ele ori de câte ori consideri că e necesar.

Un alt aspect important sunt misiunile. Acestea pot varia de la transporturi mărunte (de bunuri



ilegale, bineînțeles) până la piraterie sau asasinate. Cum e și normal, jocul are o intrigă, o linie pe care va trebui să o urmezi, dar poți alege orice misiune care, chiar dacă nu are legătură directă cu firul epic al jocului, poate influența rezultatul final. „Universul creat de noi se dezvoltă în timp real. Anumite evenimente se produc atunci când jucătorul vizitează un anumit loc sau când a ajuns la un nivel de performanță potrivit. OK! Din

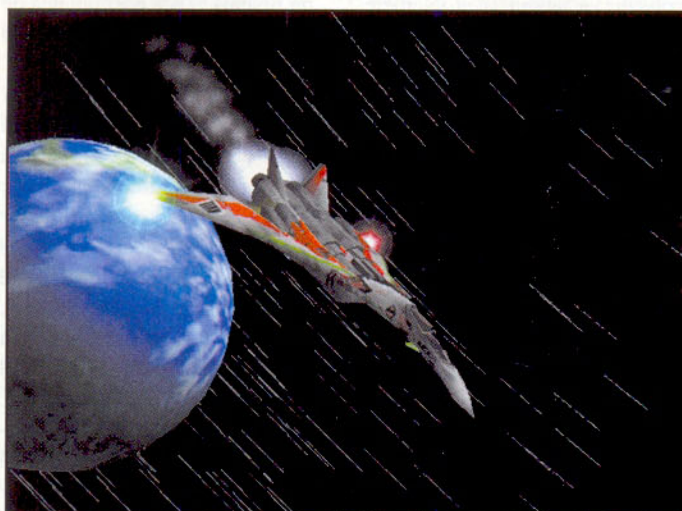






când în când va mai trebui să şi conversezi cu unul cu altul, dar acest joc nu este un RPG aşa cum îl ştim prin definiţie. Cu toate acestea am încercat să creăm o părticică din caracteristicile şi modul de dezvoltare pe care îl întâlnim în RPG-uri, lucru prin care sperăm să atragem şi atenţia fanilor acestui gen." Însă elementul care, probabil, va face diferenţa dintre *Jump Runner* şi restul jocurilor de gen este faptul că de data aceasta comerţul (cu produse ilegale) este limitat. Date fiind consecinţele posesiei acestor materii nu este recomandat să ai prea multe asupra ta. Poţi aranja cu cineva să cumperi marfă, dar s-ar putea ca acesta să aibă o cantitate foarte mică, iar, mai târziu când te vei întoarce la el să nu mai aibă deloc. Surpriza poate veni şi din faptul că odată marfa cumpărată s-ar putea să te trezeşti că nimeni nu vrea să o cumpere. Cei care speră să găsească o rută profitabilă şi să marşeze puternic pe aceasta până câştigă suficiente credite vor fi crunt dezamăgiţi.

**Glass Ghost** este extrem de mândru de engine-ul produs pentru acest joc, engine pe care Brooksby a încercat să-l explice în termeni mult prea tehnici: „I-am pus numele Daedalus şi este cel mai nou dintr-o serie de engine-uri produse de **Simis**. Încă de la început s-a avut în minte că acesta va trebui să suporte absolut toate artificiile tehnologice moderne precum bump mapping, multi textures şi compressed textures, pe deasupra fiind optimizat atât pentru AMD cât şi pentru Intel. Pentru calculatoare cu adevărat performante, Daedalus va putea jongla şi cu tehnologii mai complexe ca: dynamic lights, dynamic enviroments, scalable skinned animations şi powerful persistent object system." Pfew că vi le-am spus pe toate...



Deşi combină mai multe elemente de strategie, acţiune şi RPG luptele vor ocupa mai mult de 80% din timpul dedicat jocului. *Jump Runner* a fost produs ţinându-se cont şi de adaptarea pentru console (mai precis Dreamcast) astfel încât s-a decis că mai multă luptă este benefică. *Jump Runner* îşi doreşte să-i capteze atât pe veteranii acestor jocuri cât şi pe cei mai tinerei şi novici.

**Glass Ghost** lucrează la *Jump Runner* de aproape doi ani şi foarte multe lucruri s-au schimbat în acest timp. S-a decis introducerea unui sistem de întoarcere a navei pe loc, manevră care va necesita însă destul de multă precizie nefiind recomandată începătorilor. *Jump Runner* se apropie încet dar sigur de punctul final al producţiei, luna noiembrie a acestui an fiind, se pare, momentul ales pentru a sparge sticla de şampanie.

**Derek dela Fuente**



## Date tehnice

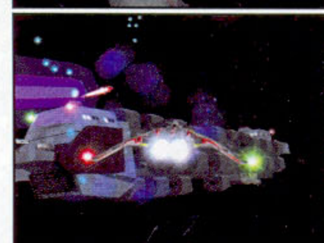
**Gen:** Simulator spaţial
**Producător:** Glass Ghost
**Distribuitor:** Glass Ghost
**Data apatiţiei:** luna noiembrie a anului 2000
**Sistem recomandat:**
**Procesor:** P II, 233 MHz
**Direct 3D:** Da
**MMX:** Da
**3DFx:** Da
**Platforma:** Win 95
**Network:** Nu
**Joystick:** Da

LEVEL













# Earth 2150 - Escape from the Blue Planet





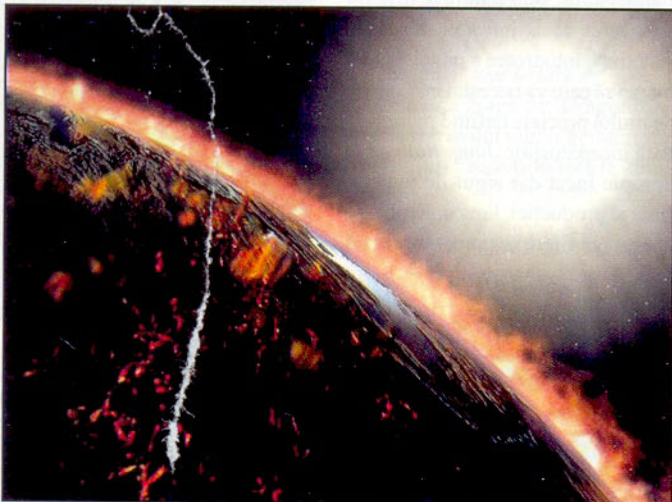
## Soluție la Apocalipsă

Acum 10 ani era doar pentru supremație. Acum este pentru supraviețuire. Lupta va fi cu mult mai feroce de data aceasta. Dacă înainte se punea problema puterii absolute, acum se pune însăşi problema existenței. Dar care a fost motivul unei asemenea agitații? **TopWare Interactive**, alături de **Mattel Interactive**, dezvoltă o poveste interesantă, pe care ar fi păcat să nu o cunoaşteți.

### Începutul sfârşitului

Pământul, frumoasa planetă albastră aşezată la o distanță ideală de Soare, nici prea aproape pentru a se pârli, nici prea departe pentru a deveni un congelator nedezghețat, şi-a pierdut, prin două mii o sută şi ceva, poziția privilegiată şi a luat-o la goană către marea bilă de foc. Motivul unei asemenea catastrofe este, desigur, nesăbuința omului, care nu s-a putut abține să nu declanşeze Apocalipsa. Omenirea, în acest moment, este divizată în trei facțiuni, cunoscute încă din *Earth 2140*. Acestea sunt Lunar Corporation (LC), Eurasian Dynasty (ED) şi United Civilized States (UCS). The Lunar Corporation (o companie-mamut care a moştenit toată tehnologia NASA la dispariția acesteia, în timpul crizei din 2012-2014), a rupt legăturile cu Pământul încă din 2048, când a izbucnit Marele Război, şi s-a refugiat, împreună cu cei mai bogați dintre pământeni, pe Lună, în două oraşe mari: Luna 1 şi Luna 2. Celelalte două facțiuni au apărut după Marele Război din 2048 (conflict cauzat de criza generală în care căzuse întreaga planetă) şi au împărțit Pământul în două, ajungându-se din nou la conflict. UCS a fost formată de 12 din fostele 50 de State Unite ale Americii, iar ED este un stat, condus de clanul Khan, ce se întinde din Europa până în Orientul extrem. Cele două meganațiuni au intrat, natural, într-o nouă stare de conflict, iar războiul n-a întârziat să-şi arate încă o dată colții în 2147. În urma lui a rezultat o deviere majoră a orbitei solare a Pământului. La început oamenii au trăit cu amăgirea că tot ce s-a stricat definitiv au fost doar condițiile meteorologice. Dar în 2150 oamenii de ştiință au ajuns la concluzia sumbră că devierea de 17% față de orbita inițială va duce la o acțiune distructivă a forțelor gravitaționale asupra planetei, a cărei scoarță va crăpa şi astfel toate formele de viață vor fi eradicate. Catastrofa era iminentă. Singura soluție era părăsirea în masă a Pământului, dar, ca de obicei, au apărut şi problemele. Din cauza repetatelor războaie din ultimii ani, toată cercetarea a fost axată exclusiv pe arme, iar zborul spațial a fost lăsat în plata Domnului. Acum prioritățile s-au schimbat şi descoperirile se țin lanț, dar e nevoie de enorm de multe materii prime pentru construirea unei nave spațiale gigantice. UCS şi ED, ca de obicei, nu s-au putut abține de la ceartă şi, în loc să coopereze, s-au luat la hartă pentru ultimele resurse, mizere de altfel, de pe Pământ. The Lunar Corporation s-a amestecat şi ea în acest nou (şi ultim) război, pentru că şi Luna urma să se carbonizeze odată cu Mater Terra. Astfel începe marea cursă pentru supraviețuire...





### Concret

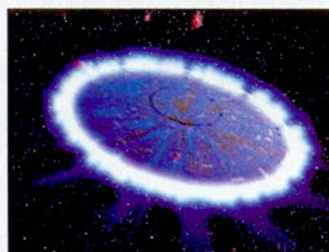
*Earth 2150* este un RTS 3D, tipic, în care jucătorul adună resurse, construieşte unități şi îl pulverizează cu sete pe inamic. Engine-ul jocului permite iluminare în timp real, deformări 3D ale terenului, ceață-de-război (sau fog-of-war) cum nu s-a mai văzut şi efecte pe bază de particule. Pentru prima oară într-un RTS (şi nu numai) există posibilitatea de a duce cu adevărat un război subteran.



Preluând idei din jocuri mai vechi precum War Inc., *Earth 2150* permite jucătorului să-şi creeze propriile unități, pe care le poate dota cu armament ofensiv sau defensiv (la alegere). Există o varietate foarte mare de aspecte tehnologice (şasiuri, arme, clădiri, vehicule), datorată şi faptului că în *Earth 2150* există cele trei facțiuni practic absolut diferite. Toate componentele pot fi accesate în urma unui foarte natural







## Date tehnice

**Gen:** RTS
**Producător:** TopWare Interactive
**Distribuitor:** Mattel Interactive
**Ofertant:** Monosit Comimpex
Tel:01-3302375 Fax:01-3306351
**Data apariției:** mai 2000
**Sistem recomandat:**
**Procesor:** P II 233 MHz
**Direct 3D:** Da
**MMX:** Da
**3DFx:** Da
**Platforma:** Win 95/98
**Network:** Da
**Joystick:** Nu

LEVEL

proces de cercetare (pentru care este necesar eternul Research Lab).

Ceea ce vine ca element forte în favoarea jocului produs de TopWare Interactive este ciclul zi/noapte, precum și variațiile meteorologice, care influențează strategia și tactica în joc. Veți avea ocazia să urcați munți, să construiți sisteme complicate de apărare (tranșee, turele, ziduri), poduri și rețele impresionante de tunele. Problema care m-a deranjat foarte mult este timpul mare de construcție a fiecărei clădiri, oricare ar fi importanța ei. Nu uitați însă că exploziile pot schimba fața unor regiuni întregi în doar câteva secunde. Sper ca în varianta finală lucrurile să stea mai bine.

În ceea ce privește grafica, *Earth 2150* stă foarte bine: decorul este complet 3D și afectează radical mobilitatea unităților, umbrele se schimbă în funcție de poziția soarelui, celulele fotosensibile se adaptează la variațiile de intensitate ale razelor solare, ninsoarea și ploaia pornesc din senin, iar crivățul poate începe să bată și să blocheze unitățile aeriene la sol când îi este jucătorului lumea mai dragă. Vă dați seama că de-a lungul celor 75 de misiuni ce alcătuiesc un sistem non-linear, se poate întâmpla orice. Puteți chiar să dați atacuri-surpriză în puterea nopții (cu farurile unităților acoperite, desigur). Un alt element foarte interesant, în cazul în care jucați cu Lunar Corporation, este posibilitatea de a folosi o ploaie de meteoriți pe post de bombardament tactic.

Armatele pe care le veți alcătui vor fi formate din tot ce vă poate trece prin cap: tancuri, elicoptere, roboți, unități cu propulsie antigravitațională, nave acvatice, lansatoare de rachete, bombardiere, tunuri, lasere și multe altele, în nenumărate combinații. Limita este doar a imaginației.

Dacă totuși asemenea lucruri „normale" încă vă lasă reci, poate vă mai încălziți dacă aflați că în *Earth 2150* mai trebuie căutate și anumite artefacte extraterestre și că unitățile capătă experiență pe măsură ce luptă. În cazul în care nu vă descurcați prea bine în luptă, puteți apela la ajutorul unor generali virtuali, care pot „finisa" detaliile campaniei. Și lista de bunătăți continuă.



### Alte atracții

În joc sunt peste 45 de secvențe video impresionante, care oferă informații vitale, printre care



rapoarte și prognoze meteo, precum și multe, multe altele.

Producătorii sunt foarte mândri de *Earth 2150*. Ei chiar declară că cele trei facțiuni sunt atât de deosebite încât putem vorbi de trei jocuri într-unul singur: trei strategii diferite, trei designuri de interfață și trei tipuri de muzică.

Dacă spui RTS spui obligatoriu MULTIPLAYER. *Earth 2150* poate fi jucat de până la 8 jucători, fie în LAN, fie pe Internet. Pentru instant multiplayer action puteți folosi The Microsoft Gaming Zone. Totuși, dacă multiplayer-ul nu este accesibil și vă mai și săturați de singleplayer, atunci aveți la dispoziție un puternic editor 3D, care permite crearea cu ușurință a hărților. Acestea pot fi apoi upload-ate pe Internet și puse astfel la dispoziția lumii întregi. **Mattel Interactive** promite să producă încontinuu asemenea hărți, ceea ce mi se pare o metodă inteligentă de a asigura un mai mare grad de rejucabilitate.

Cu asemenea caracteristici, *Earth 2150* promite enorm, face picioarele să trepideze sub birou, pupilele să se dilate până când visele par tangibile. Nu ne rămâne decât să ne ținem răsuflarea și să pândim momentul propice când vom putea, în sfârșit, să ne repezim asupra unui CD (mai precis 2) cu *Earth 2150* și să-l devorăm.

*Mike*









# Hard Truck 2



## Sindicatul şoferilor profesionişti convoacă o mare adunare! Nu cumva să lipsiţi!

Mă numesc Pedală Volănescu şi sunt liderul sindicatului şoferilor profesionişti. Pe ordinea de zi a acestei şedinţe se află două aspecte extrem de importante pentru buna desfăşurare a activităţii noastre zilnice. Primul aspect se referă la starea deplorabilă a drumurilor din ţara noastră, care se reflectă şi în starea tehnică a autovehiculelor. Şi cum cei responsabili cu întreţinerea drumurilor nu fac nimic în acest sens, nu cred că are rost să ne mai agităm în zadar, aşa că trecem direct la al doilea punct de pe ordinea de zi, unul care va aduce veselia pe chipurile noastre. Cât de curând va apărea *Hard Truck 2!* Hip hip ura! Dar nu vă bucuraţi prea tare căci au pus băieţii şi găuri, să fie cât mai realist. Bineînţeles că, dacă jocul ar fi fost făcut numai pentru noi, ar fi fost tot carosabilul o mare prăpastie, dar aşa, nici nu vom simţi ceea ce ei, în necunoştinţă de cauză, numesc găuri în asfalt, deci, până la urmă avem motive de bucurie.




### Încărcătura (emoţională)

Chiar dacă primul titlu al seriei celor de la **SoftLab** nu s-a bucurat de un succes ieşit din comun, a reuşit să ajungă la urechile multor pasionaţi într-ale volanului şi nu numai. Pe lângă abilităţi de şofer erai nevoit să dai dovadă de anumite calităţi manageriale. Pentru a câştiga bani, erai nevoit să transporţi diferite mărfuri de la un oraş la altul. Drumul trebuia parcurs cu grijă, deoarece marfa perisabilă se deteriora foarte uşor, dar în acelaşi timp şi foarte repede, deoarece concurai cu alţi şoferi, şi cu cât ajungeai mai repede cu atât mai uşor se vindea marfa respectivă. Era destul de greu să reuşeşti să îmbini cele două cerinţe, şi de aceea au fost destui cei care au rămas plăcut impresionaţi de producţia respectivă, la vremea ei.

De aceea, cei de la **SoftLab** speră că acest nou membru al seriei, *Hard Truck 2* va reuşi să depăşească cu mult succesul înregistrat de predecesorul său. Şi urmează o serie de argumente menite să ne demonstreze că băieţii sunt bine intenţionaţi şi nu vorbesc de pomană.

În primul rând, reţeaua de oraşe între care ne vom desfăşura activitatea este mult mai largă, lucru care va permite o varietate mare de trasee. Există un oraş mai mare, un fel de capitală a regiunii, pe al cărei aeroport se desfăşoară cele mai importante tranzacţii. Şi unde este rost de profit, este şi mafia. Da, aţi citit bine, mafia! Care, cu scopul de a mai pune mâna pe ceva verzişori, va încerca să elimine prin mijloace mai puţin legale concurenţa, fie distrugându-i camionul prin focuri de armă, fie furându-i încărcătura.

### The blue boys (sticleţii)

Dacă e mafie în zonă, trebuie şi o poliţie pusă la punct, dotată cu maşini super-rapide şi chiar cu elicoptere, care va încerca să înlăture şi cea mai mică urmă de cri-




minalitate. Chiar şi o depăşire neregulamentară sau o încercare discretă de „a da un cot" adversarului care parcă ne stă în cale, va fi aspru pedepsită de către zeloşii (zeloţii) poliţişti. Care nu vor ezita chiar să facă risipă de gloanţe, dacă este cazul, sau să apeleze la elicoptere, care sunt mult mai greu de înlăturat.

Dacă însă vom reuşi să facem faţă acestor „inamici", avem de luptat şi contra naturii, care parcă nu ţine cu noi. Ne vor fi puse tot felul de piedici, de genul defectelor din carosabil (cu care, fie vorba între noi, suntem familiarizaţi), al traficului aglomerat, sau al condiţiilor meteorologice nefavorabile. Fireşte, vor exista scurtăturile care ne vor uşura cât de cât sarcina.

Mai există un loc numit Village, o mină de diamante bine păzită, aflată în mijlocul unui masiv muntos. Aici camioanele intră cu provizii, şi pleacă pline cu diamante, şi deci comisioanele sunt foarte mari. Concurenţa va fi foarte acerbă, vor putea fi făcute şi ceva ilegalităţi, se va lăsa cu baraje de poliţie, cu alte cuvinte va fi palpitant.

Şi pentru că stresul în meseria de şofer este mare, vom avea şansa de a participa la diverse evenimente sportive, cum ar fi cursele de camioane, probele de îndemânare auto, şi chiar fotbal cu camioanele, un sport cu totul şi cu totul ciudat care foloseşte o minge şi nişte porţi uriaşe, şi astfel ne vom mai relaxa şi noi.

## D'ale tehnicii

Se pare că cei de la **SoftLab** nu glumesc. Pe mine unul au reuşit să mă pună pe jar, şi abia aştept să pun mânuţele pe *Hard Truck 2*. Despre aspectele tehnice nu vă pot spune prea multe. Datorită stării incipiente în care se află jocul, materialele pe care cei de la **SoftLab** ni le-au pus la dispoziţie cu multă amabilitate, nu vorbesc prea mult despre aceste aspecte.

Oricum, un lucru este cert. Vom avea o grafică mult îmbunătăţită faţă de cea a predecesorului, care, surprinzător, va rula acceptabil şi pe plăcile video cu 1 MB memorie. Fenomene meteorologice ca ceaţa sau ploaia, alternanţa zilelor cu a nopţilor, lumina farurilor şi a altor surse, urmele cauciucurilor pe asfalt, şi fineţea contururilor vehiculelor şi a mediului înconjurător, vor face deliciul celor pasionaţi de detalii. Iar cele trei moduri multiplayer vor face deliciul celor dornici de a concura cu prietenii. În concluzie, *Hard Truck 2* se pare că va face deliciul multor gameri pasionaţi de simulatoarele auto şi nu numai.

*Dr. Pepper*



## Date tehnice

**Gen:** Simulator auto
**Producător:** SoftLab
**Distribuitor:** Buka Entertainment
**Data apariţiei:** luna mai 2000
**Sistem recomandat:**
**Procesor:** P 233 MHz
**Direct 3D:** Nu
**MMX:** Da
**3DFx:** Da
**Platforma:** Win 95/98
**Network:** Da
**Joystick:** Nu

LEVEL









# CARMAGEDDON
# The Death Race 2000

## Spaima șoselelor din nou în acțiune... Din nou pietonii aflați în pericol... din nou Carmageddon!



Întrerupem programul nostru obișnuit pentru a vă relata o știre de ultimă oră. Cel mai periculos șofer al tuturor timpurilor se află din nou în libertate. Șoselele cer sânge iar el este gata să le ofere acest lucru. În tot acest timp în care a lipsit, acest „demon al străzii" și-a pregătit până la cel mai mic detaliu întoarcerea care se pare că va fi una deosebit de sângeroasă. Sper că sunteți pregătiți pentru cea mai tare aventură de pe șosele din acest sfârșit de mileniu. Cine nu-i gata, îl iau cu lopata...de pe asfalt, bineînțeles!!!

### Nou și vechi...

Se pare că de data aceasta noul *Carmageddon* va fi realizat în laboratoarele unei case de jocuri din Australia având „cartierul general" în Melbourne. Interesant este faptul că aceștia vor încerca să ne prezinte o nouă înfățișare a „Carmei" total diferită de cea cu care ne-au obișnuit primele două apariții care poartă același titlu. Astfel că, de data aceasta echipa care lucrează la realizarea acestui joc ne va prezenta un nou *Carmageddon*, revizuit și îmbunătățit, care pe lângă consacratul „genocid" să ne ofere și alt fel de provocări mai puțin sângeroase. Hmm... sună interesant! Să vedem despre ce este vorba!

Sunt convins că foarte mulți dintre fanii acestui joc abia așteaptă să dea iama din nou cu mașina printre trecători. Însă probabil că vor avea o „mică" surpriză, pentru că dacă în primele două versiuni țelul nostru era acela de a „chilări" cât mai mulți pietoni sau cât mai multe animale, de data aceasta lucrurile stau puțin altfel. Asta pentru că unul dintre principalele obiective urmărite de realizatorii jocului a fost acela de a oferi gamerului posibilitatea să se implice cât mai mult în acțiunea jocului. Acest lucru a fost posibil prin realizarea unui gameplay mai complex și prin introducerea misiunilor. Astfel că noul *Carmageddon* va conține pe lângă cursele consacrate și câteva misiuni care mai de care mai interesante.. Se pare că cei de la SCI doresc ca misiunile să fie cât mai complexe și cât mai variate. Pentru a înțelege cât mai bine ceea ce vreau să vă spun, cred că cel mai indicat ar fi un exemplu. Ei bine, obiectivul unei misiuni poate consta în găsirea unei bombe cu care va trebui să aruncăm în aer o clădire. Imediat după ce vom îndeplini această misiune ni se va încredința alta și tot așa până... Se pare că de data aceasta nu mai este vorba doar despre o simplă plimbare cu mașina! Pe lângă misiunile de care vă vorbeam mai sus vom mai putea juca și niște simple curse contra-cronometru dintr-un capăt în celălalt al orașului.





### Interesant...

...este faptul că pe lângă misiuni vom putea concura și într-o cursă 100% Made in *Carmageddon*. Există totuși o condiție pe care va trebui să o îndeplinim pentru a putea participa la o astfel de cursă. Această condiție constă în efectuarea unei misiuni care o dată terminată ne va deschide drumul către cursele libere care ne vor aminti de primele versiuni *Carmageddon*.

Trebuie să vă spun că înainte de a începe să concurăm vom putea face mai multe setări. Asta înseamnă că vom putea să alegem mediul în care se va desfășura acțiunea (toate mediile sunt realizate într-o tentă apocaliptică), împotriva cui vom concura, con-










## Date tehnice

**Gen:** Acțiune
**Producător:** Undisclosed
**Distribuitor:** SCI
**Data apatiției:** vara anului 2000
**Sistem recomandat:**
**Procesor:** P 256 MHz
**Direct 3D:** Da
**MMX:** Da
**3DFx:** Da
**Platforma:** Win 95
**Network:** Da
**Joystick:** Da

LEVEL

dițiile atmosferice, mașinile, numărul mașinilor de poliție sau al pietonilor. Lista este mult mai lungă, însă concluzia de bază este aceea că noi suntem aceia care stabilim toate detaliile legate de o cursă. Ei...ce spuneți?!? Așadar, avem misiuni, avem curse libere printre și prin trecători, avem curse contra-cronometru precum și câteva curse gen *Demolition Racer* sau *Destruction Derby* în care obiectivul principal va fi acela de a distruge mașinile celorlalți concurenți. Până aici toate bune și frumoase, mai departe... scrie-n LEVEL!

*Carmageddon TDR 2000* dispune de un A.I. mult mai bătăios decât cel pe care l-am întâlnit la predecesorii săi. Așadar, după cum era de așteptat, nu ne va fi foarte ușor să îndeplinim misiunile sau să câștigăm o cursă. De data aceasta pietonii vor fi mult mai inteligenți și nu vor mai sta neputincioși în fața mașinii noastre așteptând să fie loviți. Probabil că au citit manualul de istorie *Carmageddon* și au învățat câte ceva din greșelile strămoșilor lor. Poate că astfel rata mortalității nu va mai fi așa de mare!

## O nouă înfățișare

Sunt convins că foarte mulți dintre voi sunt curioși să vadă cum o să arate *Carmageddon TDR 2000* din punct de vedere grafic. Ei bine, să știți că nu veți fi dezamăgiți pentru că realizatorii jocului au insistat foarte mult asupra acestui aspect, fapt pentru care rezultatul nu poate fi decât unul reușit. Astfel că, mașinile precum și celelalte elemente ale jocului (pietoni, clădiri, copaci) au fost vizibil îmbunătățite. Pe lângă aceste „mici" ajustări care au fost aduse graficii sau introdus o serie de efecte speciale care accentuează și mai mult atmosfera apocaliptică în care se desfășoară acțiunea. Ceața de pe străzi, aspectul „supărat" al mașinilor cât și imaginea deplorabilă a clădirilor contribuie la prezentarea unei lumi aflate în pragul ciumei cyberbubonice.

Pentru că tot veni vorba despre mașini, trebuie să vă spun că există 60 de modele din care putem alege. De data aceasta, mașinile vor fi dotate cu armură și cu arme care vor fi deosebit de folositoare în momentul în care ceilalți participanți la trafic vor încerca să ne scoată din cursă. Fiecare mașină are atât plusuri cât și minusuri, însă vom putea echilibra cât de cât balanța dacă vom trece pe la garaj unde vom putea să ne pregătim mașina sau să o repară, după o cursă mai dură. Există câteva „accesorii" cu care ne putem dota mașina. Iată câteva dintre acestea: Freeze Ray – îngheață pentru câteva secunde pietonii și astfel îi vom putea „mătrăși" fără nici o problemă; Shrink Ray – micșorează pietonii la jumătate din mărimea inițială; Gale Force Winds – un vânt puternic va începe să bată pe întreaga hartă încetinind sau mărind viteza mașinilor; High Tide – întreaga hartă se va afla sub apă pentru câteva secunde și multe altele despre care vom vorbi într-un articol de review. Din păcate nu vom avea la dispoziție nici o armă de foc, cum ar fi o mitralieră sau un lansator de rachete, dar eu sunt convins că o să ne descurcăm de minune cu ceea ce avem.

Sunt foarte curios dacă de data aceasta vor mai exista probleme în ceea ce privește violența caracteristică *Carmageddon*-ului. Oare această nouă versiune are vreo șansă să scape de cenzură? Mă îndoiesc!!!










Wild Snake

# Arcanum - Of Steamworks and Magick Obscura





## RPG magico-tehnologic, într-o lume împânzită cu rune antice şi maşini cu aburi

Dacă aţi fost treji în ultimii ani, cu siguranţă aţi auzit cel puţin o dată de *Fallout* (ambele părţi). *Arcanum* este primul produs al companiei **Troika Games, LLC,** ai cărei fondatori (din aprilie 1998) sunt Tim Cain, Leonard Boyarsky şi Jason Anderson, creatori ai *Fallout*-ului. Cei trei s-au decis să ridice ştacheta deja pusă la mare altitudine de *Fallout* şi *Baldur's Gate*. Ca şi *Fallout*, *Arcanum* permite jucătorilor să intre în pielea mai multor tipuri de personaje sau să-şi creeze propriul profil (ceea ce va duce la un grad mare de replayabilitate, speră producătorii). Pentru moment însă las la o parte detaliile tehnice şi, pentru a nu vă plictisi, vă spun o poveste.

### Istoria

Aşa cum se întâmplă în fiecare univers cu un grad acceptabil de normalitate, apariţia unei epoci a inovaţiei de orice tip duce la conflict cu epoca anterioară. Şi în *Arcanum* tehnologia şi magia coexistă într-un echilibru fragil. Era maşinilor abia şi-a intrat în drepturi (cu doar 70 de ani în urmă), iar locuitorii (populaţie compusă din oameni, orci, elfi şi dwarfi, cu infuziuni vrăjitoresc-eroice) au fost nevoiţi să se adapteze noului mod de viaţă în oraşe industrializate (situaţie ce aminteşte de multe jocuri produse în epoci mai mult sau mai puţin îndepărtate, între care *Warhammer 40000* şi *Spellcross*). Dar cu un mileniu în urmă, în Era Legendei, lucrurile stăteau cu totul altfel: magia şi haosul domneau peste tărâmuri unde se dădeau lupte gigantice între Bine şi Rău. Cu timpul însă Răul a fost învins, adică eroi de un curaj nebunesc au măcelărit monştrii precum Kerghan the Terrible, Gorgoth, Kraka-tur şi alţi asemenea exotici. Acum, când magia a fost practic înlocuită cu tehnologia, vrăjitorii şi-au pierdut puterile şi ucenicii.

Pentru a vă face o idee despre ce înseamnă cu adevărat lumea din *Arcanum*, ne sare în ajutor chiar Leonard Boyarsky, afirmând că universul jocului în discuţie are puternice accente tolkieneşti (deci asemănător cu mediul din Hobbit-ul scris de Tolkien), cu deosebirea că în *Arcanum* s-a adăugat şi o revoluţie tehnologică la cocktailul de oameni, monştri, pitici şi magie. Şi, cum este şi normal în cazul unei revoluţii, acum apar şi disensiunile între rase. Oamenii s-au cam urcat pe nervii clanurilor de dwarfi când au început să exploateze/sece minele din teritoriile acestora. Elfii sunt şi ei supăraţi din cauza poluării şi efectelor ei asupra mediului lor cel pur, natural şi magic. Urmarea: pentru prima dată în istorie, dwarfii şi elfii sunt de acord asupra unui lucru: tehnologia oamenilor e ceva RĂU (de bomba atomică n-au auzit încă...). Celelalte rase nu prea comentează, fie pentru că sunt insignifiante numeric, fie pentru că tehnologia le aduce avantaje financiare (gnomii, de pildă, nu pierd nici o ocazie de a face profit).

În timp ce lumea din *Arcanum* suferă asemenea transformări, jucătorul se află, liniştit, într-o vacanţă binemeritată, când, brusc, se trezeşte, ca de obicei, în postura de salvator al lumii.

### Esenţa

De fapt, *Arcanum* este un RGP sadea, izometric (deci, în stilul *Fallout*), în care producătorii au încercat să aducă atmosfera Europei la 1800, în combinaţie cu elemente de fantasy. Jocul promite să placă tuturor celor care au devorat *Fallout*, iar jocul în multiplayer atacă în special punctul slab al celor care adoră faimosul *Diablo*. În ceea ce priveşte managementul punctelor de experienţă, în *Arcanum* rezolvarea acestei spinoase probleme (pentru mulţi gameri care vor acţiune, nu puncte, clase, avansări în rang etc.) poate fi lăsată pe seama computerului, ceea ce va duce, spun producătorii, la o creştere semnificativă a vânzărilor.

Acţiunea, afirmă producătorii, este liniară, fiind deci necesară trecerea prin puncte succesive, care însă vor forma un arc de acţiune de proporţii (*Fallout*-eşti). În plus, rezolvarea fiecărei situaţii problematice va depinde în întregime de jucător, care, în funcţie de capacităţile creatoare, va putea găsi soluţii negândite. În joc vor fi 15 asemenea puncte importante ale acţiunii. Între ele sunt împrăştiate sute, dacă nu mii de quest-uri adiţionale, absolut necesare pentru ducerea la bun sfârşit a celor principale, care necesită multe puncte de experienţă. Să vă dau un exemplu de quest adiţional: un baron vă cere să-i salvaţi fiica răpită. Dacă ea moare în timpul operaţiunii de salvare, singura modalitate de a mai termina quest-ul este de a o învia (asta cu condiţia să nu fi murit... pe durată nelimitată, prin cădere în lavă sau dezintegrare).

Producătorii declară că au încercat din răsputeri să evite







apariția unor deosebiri serioase între tipurile de personaje în ceea ce privește capacitatea de a termina jocul. Un hoț care preferă să evite luptele nu va fi cu nimic mai prejos decât un personaj versat în „lupta dreaptă". Unicul element linear este corpul poveștii. Rezolvarea restului quest-urilor va depinde doar de jucător, interesat să pună cap la cap cât mai multe puncte de experiență.

## Alte promisiuni

Lumea din *Arcanum* este, așadar, imensă, dar producătorii susțin că jucătorul nu va suferi frustrările specifice deplasărilor exagerat de lungi, așteptărilor interminabile sau sistemelor de navigație prost gândite. Dimpotrivă, ei speră că jucătorul va fi atât de fascinat de locurile prin care va putea trece încât să nu mai aibă timp să se plictisească.

La crearea personajului, playerul va putea seta caracteristici precum sănătatea și rezistența; patru trăsături fizice: putere, constituție, dexteritate și frumusețe (aviz complexaților, care vor putea să mai uite de straturile adipoase); patru trăsături mentale: inteligență, voință, percepție și carismă; trăsături derivate, care vor fi cu zecile; șaisprezece abilități, cu patru subcategorii: luptă, furt, capacități sociale și capacități tehnice; șaisprezece stiluri de magie, fiecare cu câte cinci nivele de vrăji; în fine, opt discipline tehnologice, fiecare cu câte șapte nivele de cunoaștere. ... Mai sunteți cu mine?...

Lupta în *Arcanum* se va putea duce în două moduri, atât real-time cât și turn-based. La baza deciziei de a implementa ambele moduri au stat chiar disensiunile din cadrul echipei de producătorii, majoritatea tipilor de la **Troika Games, LLC** preferând să joace doar într-unul din cele două moduri.

În fine, NPC-urile (Non-Player Characters) sunt elemente foarte importante ale jocului, pentru că au rolul de a face vorba să zboare prin *Arcanum,* zvonul să ajungă la urechile celor interesați și monștrii mai dificil de ucis să muște țărâna. NPC-urile nu pot fi controlate direct, deși pot face echipă cu jucătorul. Cu *Fallout*-ul în minte, sper ca AI-ul să nu tindă spre limita execrabilității și să nu înceapă gamerii din toată lumea să ceară patch-uri pentru un control direct asupra NPC-urilor.

În ceea ce privește multiplayer-ul, producătorii s-au hotărât să separe hărțile de single player de cele de multiplayer, pentru că abundența detaliilor din cele dintâi ar face jocul de rețea imposibil. Ca ultimă promisiune, în cel mai rău caz multiplayer-ul din *Arcanum* va fi cel puțin la fel de bun ca cel din *Diablo*.

Acestea fiind spuse, priviți, așteptați și mai jucați ceva *Fallout*, așa... să vă încălziți.

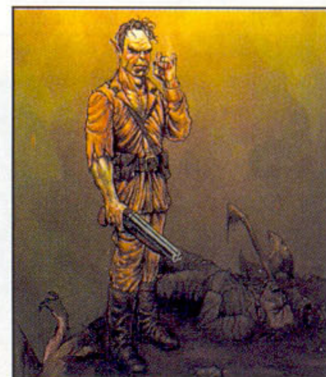
*Mike*



### Date tehnice

**Gen:** RPG
**Producător:** Troika Games, LLC
**Distribuitor:** Havas Interactive
**Ofertant:** Monosit Comimpex
Tel:01-3302375 Fax:01-3306351
**Data apariției:** vara anului 2000
**Sistem recomandat:**
**Procesor:** P 200 MHz
**Direct 3D:** Nu
**MMX:** Da
**3DFx:** Nu
**Platforma:** Win 95/98
**Network:** Da
**Joystick:** Nu

LEVEL
















# Airport Inc.

## ... sau mic tratat de cum se duce un Tarom la faliment



Dacă numele **Krisalis Software** nu vă spune absolut nimic, nu trebuie să vă impacientaţi şi nici să fugiţi la medic pentru un control. Acesta este numele unei micuţe companii britanice care se ocupă cu transpunerea jocurilor de pe o platformă pe alta, în special de pe PC pe PlayStation. Printre clienţii cei mai de marcă ai firmei se numără şi Electronic Arts, ultimul joc transferat pe PlayStation fiind *FA Premier League Football Manager 2000*.

Considerând că au acumulat destulă experienţă **Krisalis Software** s-au decis să încerce şi ei să producă un joc de la cap la coadă. Şi nu orice fel de joc, ci un simulator economic foarte complex şi atractiv. Imediat ce s-a aflat de acest proiect **Take 2 Interactive** le-a propus producătorilor un contract de distribuţie pe care nu l-au putut refuza. De atunci au trecut aproape doi ani, iar de curând produsul final, *Airport Inc.* a invadat rafturile magazinelor din toată lumea. Dacă nu v-aţi dat seama până acum, *Airport Inc.* este un simulator economic gen *Transport Tycoon* în care trebuie să construieşti şi să întreţii un aeroport.

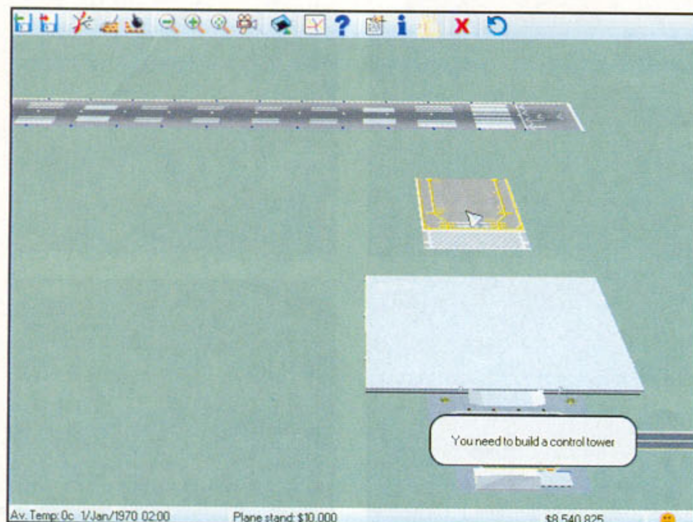
### Mayday! Mayday!

Iată un semnal pe care nu cred că ţi-l doreşti să-l auzi nici în viaţa de zi cu zi, nici când joci *Airport Inc.* Pentru a evita apariţia lui, trebuie să construim un aeroport aproape perfect, până la cel mai mic detaliu. Pentru a funcţiona eficient un aeroport are nevoie de nenumărate facilităţi, pe care nu le vei putea construi chiar de la început pe toate, ci pe parcurs când şi banii încep să curgă în cuferele companiei.

Pentru început va trebui să construieşti doar strictul necesar, adică terminale, cel puţin o pistă şi clădirile adiacente. Dacă nu ştiţi ce şi cum trebuie construit (ceea ce se va întâmpla mai mult ca sigur dacă nu aţi trăit pe aeroport) tutorialul vă va explica primii paşi ce trebuie făcuţi. Nu va intra foarte tare în amănunte, dar asigură suficientă informaţie pentru a avea cât de cât




habar de cum să ne facem treaba. Prima interacţiune cu jocul intervine în momentul în care trebuie să ne alegem oraşul în care să ne construim viitorul aeroport. Printre numeroasele metropole de pe mapamond am constatat cu plăcere şi prezenţa Bucureştiului cu un trafic intern şi extern destul de numeros. Compania principală nu este însă Tarom-ul cum ne-am fi aşteptat, ci Air Romania. După alegerea oraşului vom fi nevoiţi să cumpărăm sau să închiriem (după posibilităţi) terenul pe care vor fi amplasate facilităţile aeroportului. De abia acum vom începe să construim. Primul terminalul, la început unul mai micuţ pe care în timp îl vom extinde. Pe nivele de dificultate scăzută terminalele sunt predefinite, în schimb pe cele mai ridicate va trebui să ni le concepem singuri. Mai precis noi trebuie să gândim şi să amplasăm tot. Noi trebuie să-i facem designul, noi trebuie să delimităm diversele zone din interior (zona de bagaje, zona de recepţie, zona de control, zonele de acces...) şi tot noi trebuie să le utilăm cu tot necesarul, de la extinctoare până la bănci şi detectoare de metale. Urmează apoi să conectăm terminalul la o cale de acces (de obicei o şosea) şi să trecem la construirea restului facilităţilor necesare: piste, hangare, turnuri de control, staţii de pompieri, poliţie, parcări, staţii de taxi, cam tot ce este necesar pe lângă un aeroport ce se respectă. Din păcate, pentru a dispune numai de strictul necesar se va cheltui tot













## Date tehnice

**Gen:** Simulator economic
**Producător:** Krisalis Software
**Distribuitor:** Take 2 Interactive
**Sistem recomandat:** P 200 MHz 16 MB RAM, MMX, Direct 3D, Win95

## Nota LEVEL

| | |
|---|---|
| Grafică: | 10/20 |
| Sunet: | 09/15 |
| Gameplay: | 24/30 |
| Feeling: | 18/20 |
| Storyline: | 05/05 |
| Impresie: | 08/10 |

LEVEL 74



bugetul inclusiv creditele acordate, ajungând rău de tot pe deficit.

### L.S. Indescifrabil

Toate bune şi frumoase. Am construit aeroportul, l-am dotat cu tot necesarul. Acum e timpul să facem bani. Aceştia vin din contractele pe care le realizăm cu diverse companii aeriene, în speţă cele interesate de zona respectivă. Acestea vin mai întâi sub forma unui master contract care stabileşte condiţiile generale de colaborare, după care urmează cele pentru fiecare zbor în parte în care se pun la punct cele mai mici detalii (inclusiv orele de aterizare şi decolare, tarife etc...). Din păcate, atractivitatea acestui joc este asemănătoare sinusoidei de pe osciloscoapele de la laboratorul de electronică. La început febra construirii şi obţinerii de cât mai multe contracte ne cuprinde, după care urmează o curbă descendentă, datorată în mare parte deficitului rezultat în urma investiţiei iniţiale, în care nu mai putem face aproape nimic decât să aşteptăm să ni se refacă fondul. Din nou urcă odată cu necesitatea extinderii terminalului, plus a construirii cel puţin a încă unei piste (prea multe avioane deja) şi iar ajungem pe roşu la capitolul finanţe şi tot aşa.

La detalii tehnice ţin să remarc un artificiu interesant numit cameră. Jocul este în întregime 3D (nu vă speriaţi nu are nevoie de accelerare) iar camera poate fi mişcată absolut în orice direcţie. În plus există posibilitatea de a vedea acţiunea din diverse perspective: ale avionului care aterizează sau decolează, din turnul de control, prin ochii unui pasager, prin ochii şoferului de taxi şi multe altele. Grafica deşi e 3D nu este extraordinară, fiind ceea ce într-un limbaj mai brutal este numit: pătrăţoasă. Însă nu reuşeşte să ştirbească deloc plăcerea de a juca *Airport Inc.* Despre sunet nu prea vreau să comentez, simplul fapt că am preferat să ascult propriile mp3-uri spune multe.

*Airport Inc.* este prototipul de joc de buget, realizat cu bani puţini şi multă ambiţie care chiar dacă suferă la capitolul tehnic reuşeşte totuşi să atingă o coardă sensibilă acolo undeva în interiorul nostru, în special al acelora care încă mai tânjim după un *Tycoon* ca la carte. În plus, grafica nu foarte strălucită va mulţumi probabil multă lume pe meleagurile mioritice, deoarece şi cerinţele de hardware sunt moderate şi accesibile pentru oricine.

**Claude**









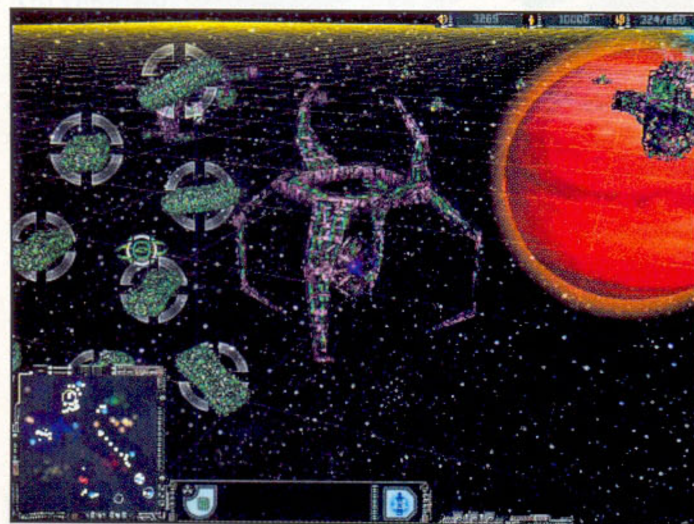
# Star Trek: Armada

## De această dată un RTS de calitate purtând însemnul lui Locutus of Borg.

Cu impresii minunate din *Starfleet Command*, un pic dezamăgit de scurtimea lui *Hidden Evil*, dar fiind în continuare un fan înrăit al universului Star Trek, cu tot ceea ce implică el, m-am decis să fac eu review-ul la acest titlu. Zis şi făcut! Lansez jocul cu pioşenie şi... mă trezesc după vreo patru ore, în care nici n-a fost vorba să mă despart de monitor, că trebuie să plec acasă... dar şi mâine este o zi!

### Stardate 53550.0 Capitain's log

„ ... şi la marginea spaţiului cunoscut, forme metalice, masive se mişcă, lăsând în urma lor



distrugere. În jurul lor sunt şoapte a milioane de minţi lucrând ca una. Borgul s-a întors!" Aşa sună povestea, restul e ... viitor, Star Trek şi ... RTS.

### Take us there, Number One!

Cele patru rase, cunoscute nouă din serialul de televiziune Star Trek: New Generation, se vor înfrunta pe tot parcursul acestui titlu, unele pentru supravieţuire, altele pentru supremaţie. Campaniile sunt în număr de patru având şi o ordine naturală a evenimentelor (după finalitatea secvenţelor dintre misiuni), astfel că veţi începe de partea Federaţiei după care veţi lua parte la disputa dintre Klingonieni pe Qo'nos (Kronos), Worf (ambasadorul federaţiei) fiind unul din personajele principale. Sela, o „generalissimă" descurcăreaţă, va spiona cu navele-i cloak-uite diferite quadrante ale spaţiului neutru, pentru a fi în folosul Imperiului Stelar Romulan şi al poliţiei sale secrete Tal-Shiar. În sfârşit, veţi completa şi ultima campanie de partea, pe departe, celui mai puternic, Borgul, finalul fiind unul din cele sumbre pentru galaxia noastră, Borgul reuşind în cele din urmă să asimileze Pământul cu ajutorul unei entităţi unice: Locutus of Borg, copia fidelă a vestitului căpitan Jean Luc Picard.

### Make it so

Jocul are trei tipuri de resurse: dilithium, personal (crew) şi ofiţeri (officers), cei din urmă fiind necesari pentru buna funcţionare a fiecărei clădiri sau nave construite. Jocul are două moduri de vizualizare, fiind conceput integral în mod 3D: strategic mode şi „fighting". Nucleul strategic al întregului joc este baza stelară (Starbase) care, dacă este construită în apropierea unei planete, atunci rata de creştere a personalului



va fi mai mare. Dilithium-ul se află pe nişte corpuri celeste numite „dilithium moons" rafinăriile de dilithium fiind indicat să fie amplasate în apropierea acestor corpuri şi, bineînţeles, apărate de o reţea de turele. Pe hartă veţi întâlni şi centuri de asteroizi, fixe sau mobile, care vor deveni aliatul vostru în cazul în care veţi dori să fugiţi de o flotă ameninţătoare. În cazul în care doriţi să nu fiţi văzuţi atunci nebuloasa albastră (Cerulean) este cel mai mare şi de folos aliat, deoarece înăuntrul ei senzorii nu funcţionează, deci nu puteţi fi detectaţi de inamici. Nici cea verde (Metaphasic) nu este „de aruncat" fiind o nebuloasă „user-friendly" (prietenoasă), înăuntrul ei reparaţiile efectuându-se cu o mai mare eficienţă, iar scuturile se vor reîncărca aproape instantaneu. Totuşi, feriţi-vă de nebuloasele roşii şi cele galbene, o să vedeţi voi de ce! Toate aceste lucruri menţionate de către mine sunt nişte mici chiţibuşuri care pot face diferenţa dintre învins şi învingător.



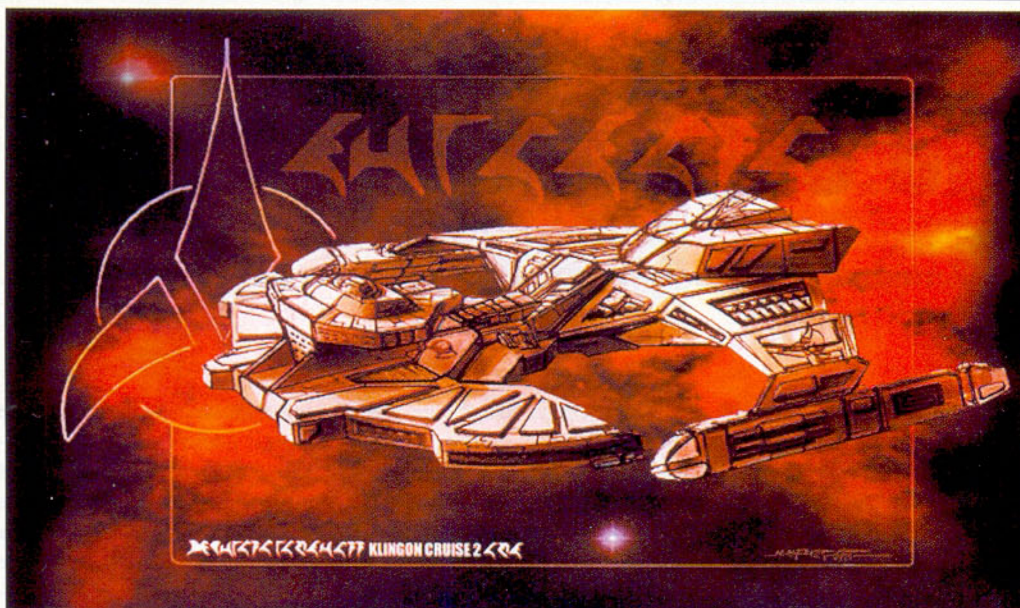
## Date tehnice

**Gen:** RTS
**Producător:** Activision
**Distribuitor:** Activision
**Ofertant:** Monosit Comimpex
Tel:01-3302375; Fax:01-3306351
**Sistem recomandat:** P II 350MHz 64 MB RAM, MMX, Direct X, 3DFx, multiplayer, Win95

## Nota LEVEL

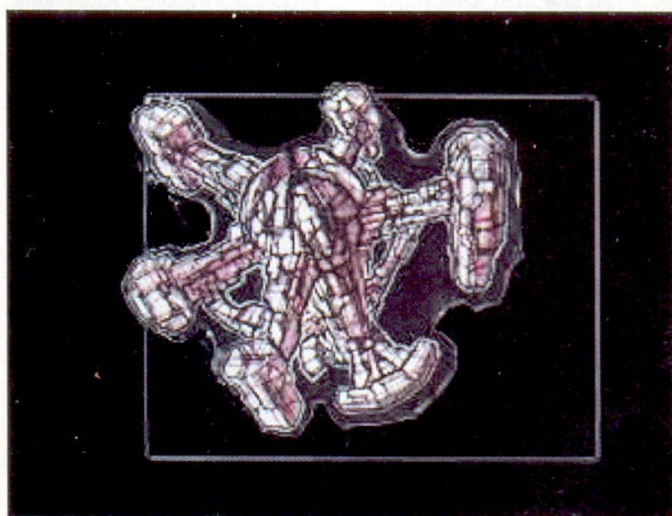
| | |
|---|---|
| Grafică: | 17/20 |
| Sunet: | 12/15 |
| Gameplay: | 27/30 |
| Feeling: | 18/20 |
| Storyline: | 04/05 |
| Impresie: | 09/10 |

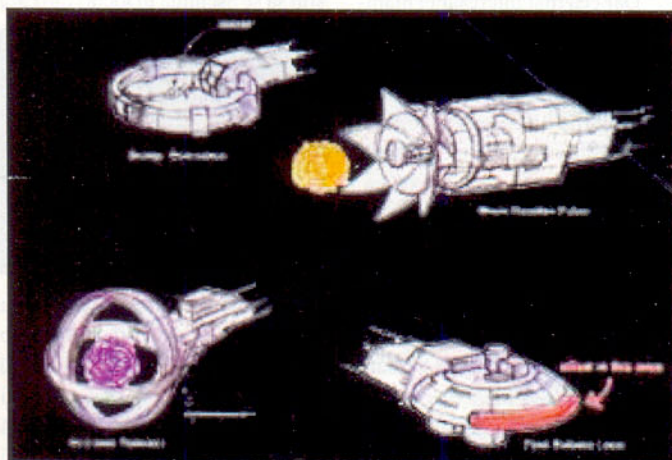
LEVEL 87

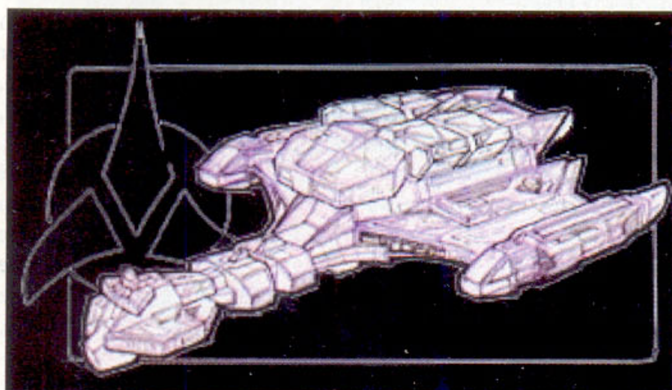



### Engage...

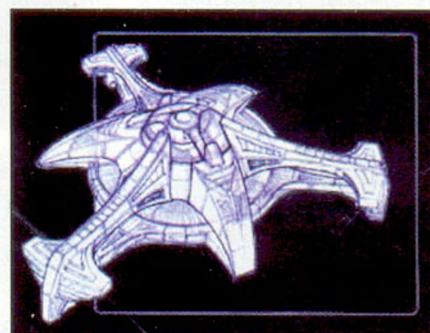
Interfața mi-a adus aminte de *Starcraft*, devenind din ce în ce mai convins de unde și-au luat ideile producătorii când au creat acest joc în momentul în care am poziționat cursorul asupra campaniilor și un text drăguț mă înștiința că o campanie precedentă nu este completată! Vă aduce aminte de vreun titlu? Mie da! În fiecare campanie sunt patru misiuni, deși în fiecare fereastră mai este loc de încă patru misiuni. Să ne așteptăm oare la un add-on? La sfârșitul fiecărei misiuni nu există nici un scor sau ceva de genul acesta, astfel că jucătorul nu poate să-și dea seama cât de bine s-a descurcat în misiunea respectivă. Partea cu scorul nu poate avea decât un impact negativ asupra aprecierii jocului de către gamerii din toată lumea. La capitolul grafică, **Star Trek: Armada** stă foarte bine, iar modelele navelor de luptă sunt cele pe care le știu toți trekkie! Nava Borg Cube posedă o abilitate unică, și anume Holding Ray, care vă oferă posibilitatea să transferați „drone" pe nava







inamică în același timp imobilizând-o, rezultatul final fiind „borgificarea", adică trecerea ei de partea borgului. De asemenea, cei care au jucat **Star Trek: Fleet Command**, vor avea o surpriză plăcută să găsească culoarea albastră a torpilelelor fotonice ale federației, cloak-ul romulanilor și al klingonienilor și noile nave borg, toate aceste aspecte unice pentru fiecare rasă fiind caracteristice pentru tipul de strategie care trebuie adoptat cu fiecare rasă. De exemplu, să nu vă așteptați să câștigați o luptă directă cu Klingonienii dacă jucați cu Romulanii. Va fi imperativ ca să folosiți o strategie „de după colț"! Producătorii au „închiriat" vocile interpreților din **Star Trek: The New Generation**, respectiv pe Patrick Stewart (Jean Luc Picard) și interpretul lui Worf (Michael Dorn). Ei apar în secvențele de speech din timpul jocului, dar, la un moment dat, din cauza repetării respectivelor secvențe, totul tinde spre plictisitor și banal. Chiar și fețele ilustrate în secvențele de film seamănă cu ale actorilor din binecunoscutul serial.



### Energize!

Rămâne de văzut dacă modulul de multiplayer va avea un efect asemănător cu senzațiile stârnite, zi de zi, în toată lumea, pe diverse servere, de „bătrânul" și încă actualul „Star-caft" (caftoi între stele!). Poate îl va și întrece!

*K'shu*

# Half-Life Opposing Force

## Zău dacă *Half-Life* nu merita o continuare!

Mai ales că finalul H-L ne lăsase oarecum cu buzele umflate şi cu mâncărime de arătător (degetul pe care îl folosim în mod regulamentar pentru a apăsa trăgaciul armei). Dar, cum în Black Mesa spaţiul şi timpul sunt atât de puternic contorsionate încât eşti azi aici, mâine-n Focşani, continuarea la Half-Life este de fapt un simultan.

Acesta, pe numele său *Opposing Force*, te înrolează vrei-nu vrei în US Army, pe post de târâtoare cu muşchi şi puşcă, membru al unei unităţi de acţiune specială în zone contaminate – până la urmă, tot un fel de puşcaş marin bun la toate. Şi mai ales la operaţiuni de curăţare a mizeriei lăsate de proiecte guvernamentale secrete. „Welcome to Black Mesa !", sună numele primului nivel din Opposing Force. Cât de bine pică (la propriu, cu elicopterul) şi cât de bine este primit omul nostru în complexul militar subteran în care misiunea sa ar fi să-l ucidă pe Gordon Freeman, asta este de discutat, tocmai în acest articol.

### ProXENetism

O parte din bucăţica de imaginaţie care a făcut din H-L unul din jocurile de referinţă în istorie, s-a manifestat şi în alcătuirea şi funcţionarea creaturilor extraterestre provenite din XEN, acea lume din altă dimensiune dinspre care vin către Pământ toate belelele cu care s-a luptat alde Freeman. Cum era şi de aşteptat, *Opposing Force* nu face excepţie, avem în acest add-on de-a face atât cu extratereştrii din H-L, dar nu cu toţi, şi nu cu foarte mulţi, dar mai ales cu un set nou-nouţ de trifomfaizăre pătate pe două şi patru picere.

Primele astfel de mizerii mai speciale cu care am avut de-a face erau varianta extremistă a halatelor albe cu extraterestru-căpuşă pe cap. Adică, micile creaturi care ţi se prind în scalp ca să-ţi ia în primire sistemul nervos au pus stăpânire pe trupuri de puşcaşi marini, mult mai ageri şi mai puternici decât bieţii savanţi. Ce nu am înţeles eu este de ce, pe post de reducător al parametrului de sănătate afişat de HUD, aceşti puşcaşi posedaţi aruncă în tine cu materie organică scârboasă luată direct dintr-înşii. Poate că vă sună pe undeva cunoscut modul ăsta de atac, da, bingo!, v-aţi prins, este vorba de zombie din *Quake 1*.

Nu vă panicaţi excesiv, în ceea ce priveşte alcătuirea extratereştrilor ce apar în *Opposing Force*, cei de la **Gearbox**, care au produs acest add-on, au dovedit la rândul lor suficientă imaginaţie. Manifestată mai ales în arma unuia din tipurile de alieni cu care avem de-a face. În momentul în care veţi ucide primul astfel de monstru, veţi constata că arma lui se va prinde de mâna voastră. După cum v-aţi dat seama este vorba de o armă organică, vie, care intră în simbioză cu utilizatorul ei. Problema este că, odată dotat cu acest aruncător de plasmă cu muniţie infinită, vei avea de furcă cu acelaşi tip de arme, rămase fără stăpân la decesul utilizatorului lor extraterestru. Acestea vor face tot posibilul să te echipeze cu forţa cu ele însele, dar, cum nu poţi avea decât una, rezultatul va fi că te vor ciupi destul de zdravăn până să apuci să le strecori o doză letală de „prietenie" între dimensiuni.

O a doua armă organică este un animal pe care din când în când, spre surprinderea mea, puşcaşul nostru îl mângâia duios pe creştet. Probabil de satisfacţie, căci respectiva creatură arunca cu nişte baligi radioactive foarte eficiente. Păcat că „muniţia" pentru această armă este atât de rară încât, practic, m-am abţinut să o folosesc.

Dar cea mai interesantă manifestare a imaginaţiei celor de la **Gerabox** este o „unealtă" din categoria celor apelate apăsând tasta „1".Nu, nu este vorba de cheia franceză pe care o găseşti la începutul jocului, ci de creatura aceea prinsă de tavan, din gura căreia atârna o limbă lipicioasă şi lungă, cu care te prindea şi te trăgea în sus în scopuri nutriţionale. Ei bine, fraţilor, savanţii din Black Mesa au descoperit metoda prin care această fiinţă se poate prinde de mână şi folosi ca un fel de lasso, sau ca biciul lui Indiana Jones, pentru a te prinde de orice fărâmiţă de materie organică, oriunde s-ar afla. Aplicaţia practică este aceea că limba lungă a creaturii se întinde către o altă creatură sau către o depunere organică de pe pereţi, se lipeşte de aceasta şi te ridică în locuri altfel greu sau chiar deloc accesibile.

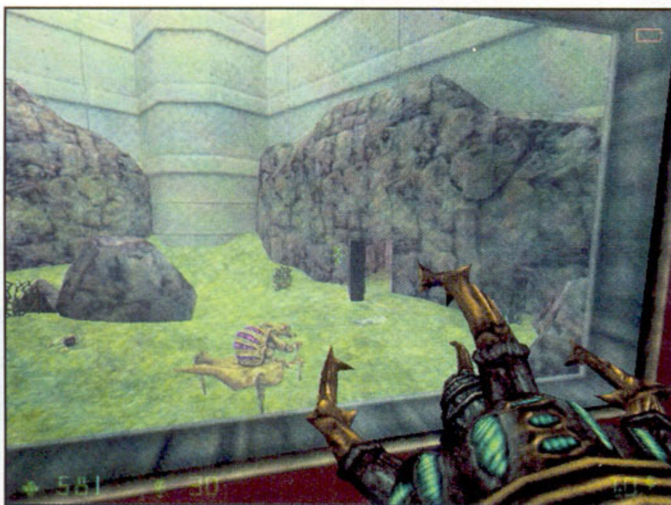
Ceea ce este mult mai interesant şi mai spectaculos decât să foloseşti o funie sau un cablu în acest scop. Acesta este la rândul lui un element nou adus de *Opposing Force*, te poţi căţăra pe funii şi cabluri, te poţi chiar şi balansa cu ele pentru a ajunge în locuri greu accesibile. Dar în ceea ce priveşte aspectul grafic al acestora în momentul balansului, nu te poate decât umfla râsul. Segmentele grosolane din care se alcătuieşte linia curbă a cablului în balans sunt cu mii de kilometri, hăt departe, în urma aceloraşi elemente din *Tomb Raider - The Last Revelation*.

Nu mi se pare important să intru în amănunte în ceea ce priveşte celelalte două tipuri noi de alieni cu care veţi avea de-a face. Aceştia sunt tari, duri, „die hard", dar mai prostuţi. De fapt, cei mai inteligenţi extratereştri sunt aceia dotaţi cu arma simbiotică cu plasmă de care vă vorbeam mai sus. Şi sunt chiar foarte inteligenţi, nota 10 pentru Gearbox, sau pentru Valve, pentru că aceşti monştri par să aibă un model de comportament foarte apropiat de cel al trupelor speciale din H-L. Adică, sunt extrem de mobili (fug, trag şi fug din nou) şi ştiu să se ascundă în locuri din care



te pot ambuscada. Elementul nou şi foarte interesant este că folosesc un aruncător de baligă radioactivă ca pe un mortier, pentru a te lovi atunci când între tine şi ei se află obstacole înalte, sau dacă tu te afli cocoţat pe un astfel de obstacol. Nu cred că greşesc atunci când afirm că este prima dată într-un shooter când AI-ul execută trageri balistice, fireşti în *Close Combat* sau *AOK*, dar absolut surprinzătoare aici. Practic, în faţa acestor oponenţi trebuie să te mişti la rândul tău repede, şi să dovedeşti chiar vitejie asumându-ţi riscul de a pierde semnificativ din scut şi sănătate pentru ai elimina. Am fost foarte, foarte mulţumit de comporta-





mentul AI-ului în cazul acestor extratereştri.

## Defectul de colţ

Drace, dar se putea să nu se taie maioneza? Vedeţi, ceilalţi alieni au o mare problemă. Problema gândirii pe după colţ. Adică, dacă vin în tupiliş şi mă aşez în aşa fel încât să văd puţin din corpul oponentului extraterestru aflat după colţ, atât numai cât să nu mă observe, pot trage în dânsul ca la vadul surpat, fără ca acesta să manifeste vreo intenţie de eschivă sau de localizare şi anihilare a mea (Vai! Ce diferenţă faţă de super-agerii skaarj din *Unreal*!). Combinaţia între acest „efect de colţ" şi aruncătorul (nesecat) de plasmă este mortală, şi o bună modalitate de a trece mai departe în joc în vreo două locuri în care altă cale nu exista, dată fiind puterea uriaşă de foc a oponenţilor (moarte dintr-o lovitură) şi extraordinara lor rezistenţă în care mi-aş fi consumat toată muniţia terestră. Fapt pentru care mă întreb dacă nu avem de-a face cu cel mai pervers element de gameplay văzut vreodată, şi anume exploatarea conştientă de către producători a unui bug în scopul creşterii şanselor de supravieţuire a jucătorului. Stau şi mă întreb, şi nu găsesc răspuns, aşa că nu ştiu dacă să irump admirativ sau să-mi descarc năduful cu câteva injurii bine plasate în obrazul producătorilor. Aici veţi decide voi, deşi mă îndoiesc că veţi fi îngăduitori cu acest defect de colţ, atât de prezent în istoria shooter-elor, şi atât de stânjenitor pentru orice gamer mai răsărit.

## Fight Fire With Fraieri

Aşa cum era de aşteptat, se vor trimite trupe speciale care trebuie să-i curețe şi pe băieţii trimişi să-l cureţe pe Gordon Freeman. Adică şi pe infanteristul nostru. Vom avea de înfruntat în aceşti oponenţi un AI foarte avansat, care îi ajută să se coordoneze, să se ascundă, să alerge sub focul vostru pentru a ocupa poziţii mai avantajoase şi să arunce o grenadă după ce au numărat cu calm unşpe, doişpe, treişpe de la scoaterea cuiului. Partea demenţială în toată afacerea este că veţi întâlni trupe mixte, alcătuite din mai vechii ninja din H-L, alături de care evoluează la Uzi nişte trupe mai speciale, după aspect ceva de genul SWAT, foarte rezistenţi la lovituri şi cu putere de foc foarte mare. Întâlnirile cu astfel de oponenţi m-au făcut să bănuiesc că denumirea de *Half-Life* vine de la faptul că eşti tot timpul cu sănătatea pe la jumătate.

Deci, AI de zile mari la oponenţi, dar ce te faci cu prietenii? Spun asta pentru că *Opposing Force* a apărut după *Team Fortress*, anexa multiplayer a *H-L*, şi se inspiră copios din aceasta. Dacă în *Team Fortress* este vorba de o înfruntare între echipe, fiecare având în componenţă indivizi cu diverse utilităţi şi dotări cu armament (medici, genişti, infanterişti, lunetişti, spioni, trupe de comando etc.), şi în *Opposing Force* întâlneşti astfel de camarazi, care fac o ţâră de conversaţie cu tine şi îşi manifestă disponibilitatea de a te ajuta să rămâi în viaţă. Deşi simpatici şi excelent realizaţi grafic, capabili de mişcări ale corpului complexe şi de reacţii rapide, sunt aproape complet cretini, fiind în stare să se arunce cu inconştienţă în gura lupului având ca unică protecţie strigăturile de îmbărbătare şi AI-ul unui ceas cu cuc.

Ba mai mult, să nu te pună Necuratul să te aşezi între ei şi inamic, că sigur o să-şi facă loc cu gloanţele prin tine ca să ajungă la el. Una peste alta, rămâi cu o mare frustrare: de ce naiba nu ţi se pune la dispoziţie un sistem mai perfecţionat de comandă a propriei trupe, decât simpla comandă USE pe care trebuie să o dai de câteva ori până ţi se răspunde „Yes, I will follow you", sau „Guard duty, uh?", după cum ai nevoie. Probabil că, cu comanda perfecţionată, jocul ar fi semănat prea mult cu seria SWAT, publicată tot de **Sierra**. Aşa însă, fără a realiza nici o fuziune de genuri gamereşti, la capitolul utilizării propriilor soldaţi *Opposing Force* stă mai prost decât *Kingpin*. Deci, cea mai bună modalitate de a încerca să-ţi foloseşti camarazii este să-i pui să stea cuminţi de pază şi să ademeneşti duşmanul înspre locul în care i-ai lăsat. Chiar şi aşa, eficienţa lor în faţa trupelor speciale sau ninja este foarte scăzută, fiind mai degrabă buni să atragă asupra lor gloanţe care altfel te-ar fi atins pe tine.

A doua mare frustrare este faptul că nu eşti urmat de camarazi atunci când ai de sărit peste un obstacol, de urcat vreo scară sau de escaladat un cablu. Ce mare filosofie ar fi fost dacă trupa te-ar fi putut urma? Jocul nu ar fi avut decât de câştigat, chiar dacă mai mult la capitolul spectacol, dacă mă gândesc la AI-ul actual al propriei trupe. Una peste alta, rămân cu părerea de rău că o idee excelentă precum aceea de a-ţi forma un grup de luptători cu care să străbaţi mai mult decât o mică parte dintr-un nivel al jocului, în maniera RPG, nu a prins rădăcini adânci în mintea celor de la **Gearbox**. Mai aşteptăm, începutul timid a fost totuşi făcut.

## XENofobia

Comerţul cere sacrificii. Şi, cum marea majoritate a gamerilor şi-au manifestat nemulţumirea faţă de nivelele din *Half-Life* desfăşurate în Xen, iată că producătorii s-au pliat cuminţi după trend, pe baza ideii sănătoase că democraţia este frumoasă pentru că aduce mai mulţi bani. De aceea, în *Opposing Force* nu veţi ajunge în Xen decât accidental, şi veţi sta foarte puţin pe acolo. Iar de săritura aceea complicată pe care trebuia să o execute Freeman, staţi liniştiţi, că nu veţi avea nevoie. Păcat, mare păcat că în Opposing Force nu este Xen mai mult şi mai interesant, pentru că, în opinia mea, *Half-Life* a fost un joc excepţional datorită AI-ului oponenţilor umani ŞI a imaginaţiei şi gustului pentru inedit manifestate de producători în nivelele din Xen.



De aceea, cu bossul final vă veţi întâlni tot pe Pământ, în subteranele Black Mesa. Întâlnirea cu acest boss a fost o plăcere nu atât prin dificultatea de a-l ucide, ceea ce este foarte simplu, cât prin ideea inedită a modificării mediului de către acest oponent, pe măsură ce acesta devine tot mai agitat (distruge prin lovire balustrade şi pasarele, făcând tot mai dificilă deplasarea prin preajma lui şi accesul la anumite arme mai speciale).

Cam aşa m-a atins la impresie *Opposing Force*, un add-on foarte atrăgător pentru cei cărora le-a plăcut *Half-Life*, şi care se impune prin câteva trăsături de excepţie pe care le-am punctat în acest articol. Păcat însă că i se potriveşte prea bine proverbul „Proteguieşte-mă Doamne de prieteni (a se citi camarazi), că de duşmani mă apăr (cam) singur!".

*Marius Ghinea*

### Date tehnice

**Gen:** Shooter
**Producător:** Gearbox Software
**Distribuitor:** Sierra
**Ofertant:** Monosit Comimpex Tel: 01-3306352
**Sistem recomandat:** P II 350 MHz 64 MB RAM, MMX, Direct 3D, multiplayer, Win95

### Nota LEVEL

| | |
|---|---|
| Grafică: | 19/20 |
| Sunet: | 14/15 |
| Gameplay: | 24/30 |
| Feeling: | 17/20 |
| Storyline: | 04/05 |
| Impresie: | 08/10 |

LEVEL 86



# Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred / Blood of the Damned

## Sierra Studios ne încântă cu un joc ... care nu e joc



După *The Beast Within* şi *Sins of the Fathers* cei de la **Sierra** au primit o nouă provocare din partea fanilor, şi anume să creeze şi o urmare: *Gabriel Knight 3*. Cum „sieriştii" nu şi-au dorit un feedback negativ din partea fanilor, au început lucrul la partea a treia şi, din nou, dintre degetele şi hard-disk-urile lor s-a ivit încă o capodoperă a genului. De această dată cortina se ridică deasupra Europei, la vecinii noştri francezi, într-un mic orăşel rural: Rennes-le-Chateau. Locaţia acestui oraş este reală. Cât despre mitul care-l înconjoară ... vă las pe voi să hotărâţi!

### Gabriel şi Gabriela

Nu este vorba despre Gabriela (cum ar fi normal la o pereche memorabilă), ci de Grace Nakimura, partenera lui Gabriel Knight, o fată foarte curioasă şi hotărâtă să dezvăluie misterul care învăluie Rennes-le-Chateau, oricare ar fi el. Se povesteşte de o comoară fabuloasă ce se află undeva, ascunsă foarte bine, în sătucul în care *Gabriel Knight* a luat urma celor cărora l-au răpit pe fiul prinţului James.



Fiu, prinţ, răpire ... şi nu în ultimul rând vampiri, toate acestea sunt elementele ce fac „sarea şi piperul" unui quest de calitate. Despre Gabriel Knight ce pot să vă spun decât că el este Gabriel Knight, celebrul vânător de fantome (un fel de el centrează, dă cu capul şi marchează!).

### ... şi alţii

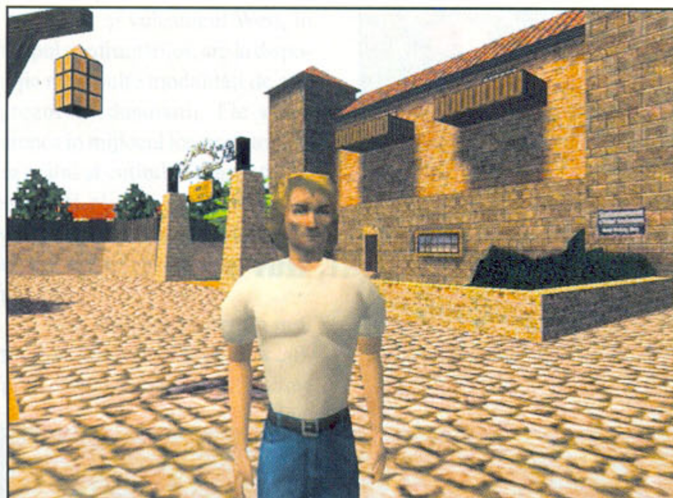
În tot jocul veţi întâlni diferite personaje, unele exotice, altele misterioase, toţi, mai mult sau mai puţin interesaţi în acel colţişor de lume care îţi poate aduce însăşi lumea la picioare. Jean este recepţionistul hotelului, dar acesta nu ştie nimic de cei doi oameni care l-au răpit pe fiul de prinţ. Sau, poate că ştie? Pe John Wilkes îl veţi întâlni în barul hotelului, iar motivul prezenţei lui este lesne de înţeles din respectiva-i ocupaţie: vânător de comori. Vittorio Buchelli este istoric, o fire tăcută, dar adevăratul motiv al şederii lui prelungite se va face cunoscut după ce evenimentele se vor precipita. Lady Howard şi asistenta ei Estelle Stiles sunt două personaje pline de culoare, iar Emilio Baza este foarte tăcut având motivele lui neînţelese de majoritatea celor prezenţi în „mirificul sătuc" (care, foarte curând vă veţi de seama că numai mirific nu este!). Toţi aceştia, şi alţii, au o implicare mai mare sau mai mică în acest mister pe care veţi trebui să-l dezlegaţi.

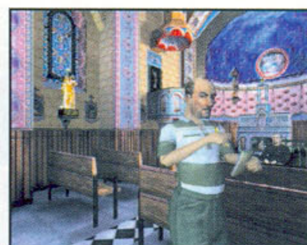
### Orar, ca la şcoală!

Acţiunea se desfăşoară pe fracţiuni de timp însumând câte două ore. Adică, dacă toate acţiunile din acel interval nu sunt făcute, nu treceţi mai departe! O idee simplă şi utilă pusă în practică de cei de la **Sierra Studios**. Poate vă întrebaţi de ce? Pentru că mi s-a întâmplat în multe quest-uri să trec de jumătate şi să-mi dau seama că aveam nevoie de nu ştiu ce obiect esenţial ca să trec mai departe (şi nu cred că numai eu am păţit lucrul acesta!)... atunci să vezi distracţie!











## Date tehnice

**Gen:** Quest 3D
**Producător:** Sierra Studios
**Distribuitor:** Havas Interactive
**Ofertant:** Monosit Comimpex
Tel:01-3302375 Fax:01-3306351
**Sistem recomandat:** P II 350 MHz 64 MB RAM, MMX, Direct X, 3DFx, Win95

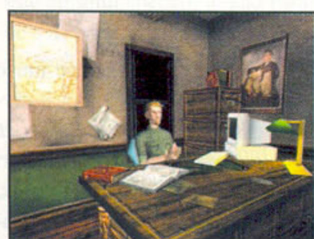
## Nota LEVEL

| | |
|---|---|
| Grafică: | 16/20 |
| Sunet: | 11/15 |
| Gameplay: | 24/30 |
| Feeling: | 18/20 |
| Storyline: | 04/05 |
| Impresie: | 08/10 |

LEVEL 81

## Să vedem ce-a ieşit

Nu ştiu dacă mulţi dintre voi ştiu acest lucru dar în spatele întregii serii *Gabriel Knight* stă o echipă în fruntea căreia se află Jane Jensen, un designer şi povestitor de marcă al celor de la **Sierra Studios.** Este un salt foarte mare de la un quest 2D la unul 3D ce implică o abordare radicală a problemei. Totuşi, s-a păstrat misterul, iar peisajele sunt extraordinare. Cu părere de rău însă, trebuie să menţionez că grafica în joc nu este la superlativ, având şi ea micile ei scăpări şi bug-uri, pe care, un fan al seriei *Gabriel Knight* le va trece cu vederea. Ceilalţi, care nu sunt fani, vor fi şi ei mai îngăduitori un pic, sper ( mă refer la sprite-urile care-şi arată aceeaşi faţă spre tine tot jocul)!



Cu toate că se vrea a fi un joc relaxant, atmosfera din joc nu te relaxează deloc iar în pagina oficială a acestui titlu (http://www.sierrastudios.com/games/gk3) veţi găsi nişte referiri interesante la Cavalerii Templieri (The Templar Knights), Misterul de la Rennes-le-Chateau şi The Mystica (un site pe care l-am vizitat şi am mai învăţat câte ceva despre lumea aceasta şi aşa destul de zbuciumată) ceea ce demonstrează încă o dată că producătorii au fost foarte documentaţi când au pornit această producţie.

Bătrânul *Wing Commander 4* şi *Privateer 2* sunt fraţii lui *Gabriel Knight 3* din punctul de vedere al jocului cu „distribuţie"! De ce afirm acest lucru? Toate secvenţele cinematice sunt de fapt nişte filme de „foarte scurt kilometraj" în care actori adevăraţi interpretează rolurile personajelor din *Gabriel Knight 3*. Oare de ce n-am asista în câţiva ani la celebrul Oscar şi la o decernare a premiilor pentru „Cel mai bun interpret într-un film dintr-un joc pe PC"?

## Să vezi şi să nu crezi

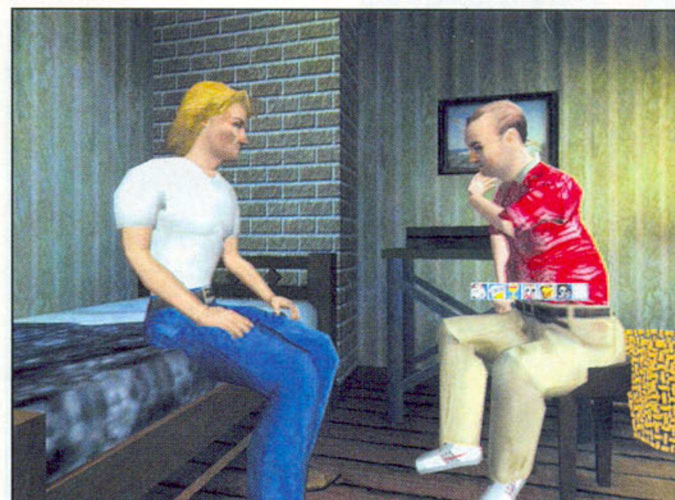
Joc cu bibliografie! Baigent, Michael, Richard Leigh, and Henry Lincoln. Holy Blood, Holy Grail. Dell, 1983. Da, acesta este titlul complet, dar producătorii ne asigură că nu avem nevoie de această carte (şi nici de site-urile menţionate mai devreme) pentru a putea juca *Gabriel Knight 3*. Probabil este un indiciu pentru fanii seriei *Gabriel Knight*, care nu scapă nici o ocazie ... iar pentru ceilalţi, vă pot spune cu mâna pe inimă (tastatură) că *Gabriel Knight 3* este, într-o foarte mare măsură, un quest iniţiatic!

Oare veţi reuşi să dezlegaţi un mister păstrat atât de bine de mii de ani?

*K'shu*







# Renegade Racers

**Te simţi renegat? Intră în cursă! Nu te simţi renegat, dar vrei o distracţie pe cinste? Oferta este încă valabilă!**

Dar oare cum a luat naştere această cursă a renegaţilor? O să vă explic tot eu. Se făcea că era un tip, Buck Billionaire, al cărui nume trăda, pe bună dreptate, aptitudini de ordin financiar deosebite. Şi pentru că pe acest tinerel îl cam dădeau banii afară din casă şi se plictisea, iată ce i-a trecut prin cap: să organizeze o cursă, prin care să ofere ocazia tuturor renegaţilor de pretutindeni să-şi reabiliteze numele, prin câştigarea celebrităţii. De ce s-a gândit tocmai la această soluţie de a-şi cheltui banii, când ar fi putut face, spre exemplu, opere de caritate, nu pot să vă spun. Probabil pentru că altfel nu ar fi existat jocul. Simulator de făcut opere de caritate nu există, deşi ar fi fost extrem de util, deoarece mulţi ar fi avut de învăţat. Cert este că la chemarea lui Buck nu au întârziat să apară o grămadă de personaje care mai de care mai ciudate, dornice de cât mai multe competiţii. Şi cum nu prea este frumos să-ţi faci musafirii să aştepte, nu a mai trecut mult până când s-a trecut la curse. Dar nu orice fel de curse, ci unele cu bărcuţe pe pernă de aer, hovercraft-uri, în care orice fel de truc, mai mult sau mai puţin corect este permis.

## Similarităţi...

Şi dacă am amintit despre forma pe care o vor îmbrăca aceste curse, dacă am spus că se va face uz de arme, scopul (acela de a câştiga) scuzând mijloacele, cred că v-aţi dat seama de un lucru. Şi anume că principala caracteristică a acestui titlu este umorul. După succesul pe care această categorie l-a înregistrat prin *South Park Rally*, care a beneficiat şi de suportul şi publicitatea serialului de desene animate, producţiile oarecum similare nu au întârziat să apară. Printre aceste producţii se distinge şi *Renegade Racers* al nostru. Chiar dacă de această dată nu va mai fi vorba despre maşinuţe, ci vom călători la bordul acestor vehicule pe pernă de aer care au proprietatea de a străbate atât suprafeţe de apă cât şi de uscat, vom recunoaşte, în cazul în care am jucat *South Park Rally*, aceeaşi modalitate de a câştiga power-up-uri şi arme noi, precum şi alte similarităţi cu producţia amintită (aceleaşi arme care se adresează celor aflaţi în spate sau celor aflaţi înaintea noastră).










Ceea ce aduce nou producţia celor de la **Promethean Designs** este personalizarea vehiculului şi a armelor pentru fiecare personaj. De asemenea, vor exista nu mai puţin de nouă moduri de joc, de la deja banalul „quick race", până la trasul la ţintă din mers, o operaţie destul de dificilă, care necesită o îndemânare deosebită, ce nu se poate câştiga decât după multe curse.

## ...personajele...

Cei care se vor înscrie într-o astfel de cursă nu pot fi decât personaje extrem de ciudate. Şi pentru că existau o grămadă de competitori care au răspuns chemării lui Buck, acesta a fost nevoit să aleagă 12 concurenţi din toate colţurile lumii. De fapt a ales numai 11, el fiind cel de-al 12-lea, care-i şi-ntrecea. Dar nu tot timpul. Aceste personaje sunt originare din Anglia, Jamaica, Rusia, India şi chiar şi Transilvania. Şi dacă tot nu ne-au lăsat în pace, concetăţeanul nostru nu se putea să nu fie puţin vampir. Pentru a spori interesul celor care vor juca acest titlu, producătorii nu au pus la dispoziţia gamerilor toate personajele încă de la început. Pe parcursul curselor, odată cu victoriile, vor deveni şi cele mai scumpe la vedere disponibile.

Locaţiile în care se vor desfăşura aceste curse vor fi în con-



## Date tehnice

**Gen:** Simulator de curse
**Producător:** Promethean Design
**Distribuitor:** Interplay Productions
**Ofertant:** Best Computers
Tel:01-3147698; Fax:01-3147699
**Sistem recomandat:** P II 233MHz 64 MB RAM, MMX, Direct 3D, multiplayer, 3DFx, Win95

## Nota LEVEL

| | |
|---|---|
| Grafică: | 17/20 |
| Sunet: | 12/15 |
| Gameplay: | 22/30 |
| Feeling: | 18/20 |
| Multiplayer: | 04/05 |
| Impresie: | 07/10 |

LEVEL 80

cordanță cu genul de vehicule care concurează și cu umorul care domină această producție. De la apele și ghețarii de la Polul Nord până-n canalizările orașului Las Vegas nu este decât un pas. Pas care îmbracă forma a încă patru curse. Pe parcursul acestora vom interacționa cu diverse personaje care nu vor conteni să ne pună diverse piedici, nouă dar și celorlalți concurenți. Cel mai impresionant dintre acestea este un dragon care de undeva de sus scuipă niște flăcări extrem de incomode pentru competitorii care nu se așteaptă la foc de sus, ci la foc din apă, de la torpilele adversarilor.

### ...și tehnicalități

Din punct de vedere al graficii, producția celor de la XX nu arată deloc rău, fiind vorba despre un 3D destul de bun calitativ. Resursele necesare pentru o rulare fără întreruperi sunt destul de ridicate, dar nu inaccesibile. Transpunerea acestui titlu pe mai multe suporturi, cum ar fi PlayStation sau N64 se reflectă și în aspectul grafic, formele personajelor și ale vehiculelor fiind destul de colțuroase. Dacă ținem cont de faptul că umorul este trăsătura dominantă din *Renegade Racers*, putem trece peste acest mic neajuns.

Sunetele întregesc distracția care ne așteaptă odată cu acest titlu al celor de la **Promethean Design**. Iar multiplayer-ul care permite și folosirea aceluiași calculator de către doi gameri, asigură frișca de pe tort. Fără să mai zăbovim să trecem la treabă. Sper că acest titlu va reuși să vă descrețească și vouă cât de cât frunțile. Mie unul mi-a făcut plăcere să parcurg canalizările din marile orașe americane, cu viteză ametitoare.

*Dr. Pepper*












# Might and Magic VIII: Day of the Destroyer

## Ținuturile fantastice sunt din nou amenințate cu distrugerea



Might and Magic pare să fie o serie fără sfârşit. Pe tărâmul RPG a ajuns deja la cea de a opta parte, pe cel al strategiei la a treia (cu o mulțime de add-on-uri şi mission pack-uri). Ca de obicei, **3DO Company** împreună cu **New World Computing** au tăcut mâlc, nelăsând să scape către presă nici cea mai mică informație. De abia cu vreo două săptămâni înainte de lansare au dat şi ei publicității detalii legate de *Might and Magic VIII*. De aceea, prezentarea din numărul trecut a fost doar o avanpremieră a materialului pe care-l citiți acum.

### Povestea aşa cum e

Firul epic al celei de-a opta părți este oarecum diferit de ceea ce ne-am obişnuit până acum. De fiecare dată ne confruntam cu eterna luptă dintre bine şi rău, sub diversele ei forme, cu sau fără intervenții extraterestre. De data aceasta lucrurile se schimbă. Nu mai există un bine sau un rău prin definiție. Fiecare facțiune implicată are părțile ei bune şi rele, fiecare îşi urmăresc scopul propriu indiferent de mijloace sau de părerea altora, fiecare îşi duce propria cruce.



Într-o zi însă într-un han din Ravenshore (un important port al continentului Jadame) apare o figură inedită. Din vorbă în vorbă, marinarii, iuți la mânie cum sunt şi îmbărbătați de vinul îngurgitat, l-au atacat. Absolut fără nici un efort străinul, ale cărui puteri magice s-au dovedit excepționale în ciuda aparențelor, şi-a anihilat luptătorii după care a ridicat în centrul oraşului un imens cristal roşu despre care, cu zâmbetul pe buze, a prezis că va determina distrugerea lumii. După câtiva ani buni evenimente tot mai ciudate au început să se petreacă. Cele patru elemente primordiale (aerul, apa, focul şi țărâna) au început să se agite, invadând Jadame în încercarea de a ajunge la cristal. Legenda spune că, dacă acestea vor reuşi să se întâlnească la cristal, întreaga lume aşa cum o ştim noi va dispărea. Şi când te gândeşti că totul a început de la o simplă răzbunare...




### Furtună într-un pahar

Probabil v-ați aştepta ca *Might and Magic VIII* să aducă elemente noi, inedite, altele decât o simplă schimbare de decor şi intrigă. Şi nu sunteți departe de adevăr. Are câteva noutăți, dar nu ce ne aşteptam. Prima schimbare „majoră" pe care o vom întâlni este la capitolul party creation. În versiunile anterioare trebuia să ne formăm întregul party, compus din patru membrii încă, de la început. De data aceasta nu vom mai putea începe jocul decât cu un singur erou, practic cel care va rămâne înscris în cărțile de istorie ale Jadamei. S-au operat schimbări şi la capitolul clase şi rase din care putem să alegem inițial (vampir, minotaur, necromancer, knight, dark elf, cleric, troll). Restul de patru locuri din gaşcă (care s-a mărit cu încă un membru) vor fi ocupate treptat pe parcursul jocului prin recrutări. Nu toți eroii disponibili vor accepta de prima dată să te urmeze, unii vor să le faci mici favoruri, pe alții trebuie să-i salvezi, pe când alții vor pur şi simplu să ai un level mai mare. Au apărut cinci noi eroi: minotaurii, dark elfii, trolii, vampirii şi dragonii, personaje foarte exotice pe care vă va face mare plăcere să le aveți în party cu atât mai mult cu cât încă nu am avut




niciodată ocazia să le folosim. Dintre acestea, trei (vampirii, dark elfii, dargonii) ies în evidență datorită unor trăsături specifice. Aceste clase de eroi au câte o abilitate, denumită generic cu numele clasei respective care pentru fiecare dintre









## Date tehnice

**Gen:** RPG
**Producător:** New World Computing
**Distribuitor:** 3DO Company
**Sistem recomandat:** P 200 MHz 32 MB RAM, MMX, Direct 3D, Win95

## Nota LEVEL

| | |
|---|---|
| **Grafică:** | 14/20 |
| **Sunet:** | 11/15 |
| **Gameplay:** | 29/30 |
| **Feeling:** | 18/20 |
| **Storyline:** | 04/05 |
| **Impresie:** | 08/10 |

**LEVEL 84**

cele patru „avansări" va permite eroului să folosească câte o nouă „magie". De vreme ce în grup nu pot intra decât cinci membrii, iar eroii sunt mult mai mulți, odată recrutați aceia care nu au loc în party te vor aștepta liniștiți la Adventurer's Guild (Ravenshore sau Dagger Wound Island). Acești eroi nu trebuie neglijați fiindcă există quest-uri pe care nu le poți face dacă nu ai un anumit erou în grupul tău. Item-urile speciale, care fac deliciul tuturor jucătorilor, se vor găsi în continuare în locuri predefinite și bine apărate, dar un număr destul de mare dintre acestea vor putea fi descoperite, aleator, pe cadavrele unor adversari mai periculoși.

Din păcate, noutățile se rezumă cam la atât. Grafica și sunetele sunt neschimbate. Același engine pe care l-au avut și *Might and Magic VI* și *Might and Magic VII* cu mici adaptări pentru noile plăci grafice. Ce m-a deranjat pe mine cel mai mult la acest engine nu a fost grafica, care trebuie să recunoaștem este mult în urma posibilităților, ci unghiurile de vedere ale camerei. De vreme ce au gândit tot felul de capcane și trape, după care trebuie să ne uităm în toate direcțiile, nu înțeleg de ce ni s-au limitat unghiurile de mișcare ale camerei (și mă refer la axa verticală). Dacă zbor și adversarul este exact sub mine eu nu îl pot lovi, fiindcă nu îl văd, la fel și dacă e deasupra mea, în timp ce acesta nu pare a fi afectat de această problemă. La fel m-am chinuit într-un dungeon să trec peste o platformă falsă singurele indicii situându-se pe tavan și practic fiind în imposibilitatea de a le urma corect. E chiar păcat fiindcă aproape ruinează tot farmecul jocului.

*Might and Magic VIII: Day of the Destroyer* este o nouă dovadă a aptitudinilor remarcabile ale celor ce lucrează în studiourile **New World Computing**. E timpul însă să mai updateze producția la cerințele și posibilitățile zilelor noastre. Am jucat *Might and Magic VIII* și mi-a plăcut, dar acest lucru s-a datorat în cea mai mare parte faptului că am jucat și îndrăgit versiunile anterioare și poveștii jocului care continuă să fascineze. Nu știu dacă e numai o impresie, dar față de *MM6* și *MM7* mi s-a părut mai lung, quest-urile mai bine gândite, balansate și nu în ultimul rând mai antrenante.

***Claude***









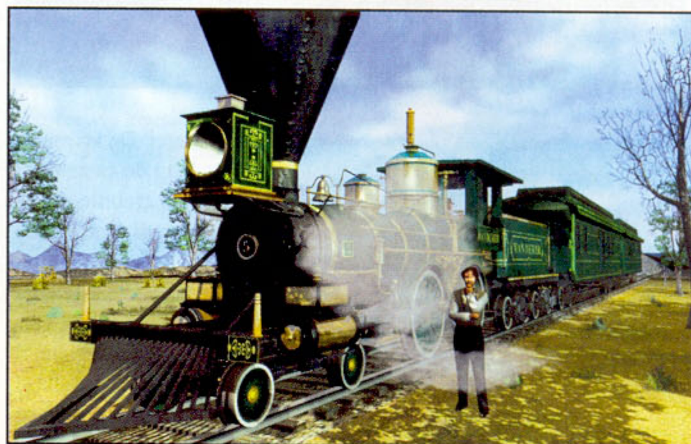




# Wild Wild West

**V-a plăcut Will Smith şi al său ultim film Wild Wild West? Atunci Gettin' Jiggy With It fraţilor!**

După succesul pe care filmul Wild Wild West l-a avut, era iminentă apariţia unor „produse derivat". Printre acestea, la loc de cinste se află titlul celor de la **SouthPeak Interactive**, un joc action-adventure, care ne va pune în pielea unuia dintre cele două personaje centrale, cu care ne-am familiarizat şi în film: Jim West sau Artemus Gordon. De fapt „în pielea" este cam mult spus, ţinând cont de perspectiva third-person pe care jocul ne-o oferă asupra personajului.






## Noaptea preşedinţilor (Grant era şi general, ce-i drept)

Chiar dacă acţiunea din film, care, în mare parte, se regăseşte şi în joc, este deja cunoscută, nu pot să nu v-o amintesc, sau, pentru cei mai puţin documentaţi în acest domeniu, să o expun pe scurt.

După asasinarea preşedintelui Abraham Lincoln, teatrul în care acest incident care oripilase întreaga Americă avusese loc, fusese închis. Dar preşedintele Ulysses Grant se hotărăşte să redeschidă Ford's Theatre, şi chiar mai mult, să asiste la o piesă din loja în care fusese asasinat Lincoln.

Acest gest, care era menit să mai atragă ceva voturi (probabil că era an electoral), se soldează cu ameninţări cu moartea adresate preşedintelui, din partea unui individ care se auto-intitulează „The True Executioner of Abraham Lincoln". Stârnind valuri uriaşe în rândul factorilor de influenţă, mai ales din cauza acestui pseudonim, pe urmele acestui individ pornesc doi dintre cei mai bine pregătiţi agenţi ai serviciilor secrete din acea vreme. – cine alţii decât Jim West şi Artemus Gordon. Înarmaţi cu cele mai moderne arme ale perioadei, arme despre care lumea nici nu avea cunoştinţă, cei doi pornesc în căutarea adevăratului asasin al preşedintelui având sarcina de a elucida misterul care plana asupra acestui eveniment nefericit şi de a elimina orice periclita integritatea actualului preşedinte.

În ciuda armelor ultramoderne, în momentele în care ne vom confrunta cu o ceată de băieţi puşi pe rele, vom consuma o cantitate apreciabilă de „masă nervoasă" când vom fi nevoiţi să tragem vreo cinci-şase focuri de armă pentru a-i ucide, în timp ce ei, cu cinci focuri de pistol ordinar, ne pun o floare pe mormânt. Egalitate, o să spuneţi! Păi da ce, ei au armele de care dispunem noi? Cu un singur foc ar fi trebuit să nu mai rămână nici unul dintre ei în picioare, că doar doi sunt agenţii speciali West (nu ăla de a jucat la Inter) şi Gordon.

## Băieţii mei!

În timp ce Jim West este genul de om pe care-l cam mănâncă degetul de pe trăgaci, şi doar după ce trage vreo trei butoiaşe de gloanţe şi unul de whisky pune şi întrebări (de genul: Te-a durut?), Artemus Gordon este caracterizat de o inteligenţă ieşită din comun, şi de aceea vei fi implicat în scenele care necesită mai mult intelect decât muşchi. De fapt, întregul joc este structurat pe două părţi, fiecare dintre ele fiind alocată unui personaj, şi deci caracterizată de un accent mai puternic pus pe acţiune, respectiv pe aventură. În timp ce, după un quest destul de simplu, care constă într-o mică integramă cu preşedinţi americani, pentru care a trebuit să mă documentez pe Internet, Jim West se angajează într-o dispută cu vreo zece băieţi tocmiţi pentru a-i face de petrecanie, Artemus (oare ce origine o avea băiatul ăsta?) are de îndeplinit delicata sarcină de a afla informaţii despre pasagerii îmbarcaţi la bordul unei nave, într-un port destul de bine păzit. Cu toate acestea nu va face uz de armă decât în cazurile extreme.



Chiar şi vulcanicul West, în timpul confruntărilor, are la dispoziţie mai multe modalităţi de a-şi „rezolva" duşmanii. Fie se va arunca în mijlocul lor cu pistoalele în mâini şi cuţitul în teacă, fie va scăpa şi el câte un butoiaş sau câte o căruţă, care va mai tăia din elanul ofensiv al pistolarilor respectivi.

Mai mult decât atât, în momentul în care începem jocul, putem seta nivelul de dificultate separat pentru scenele de acţiune şi pentru cele de quest. Cei de la **SouthPeak Interactive** s-au gândit că astfel vor răspunde unei game cât mai largi de preferinţe venite din partea gamerilor.

## Visuals

Aspectul grafic din *Wild Wild West*, şi mă refer aici la joc, este un subiect pe marginea căruia ar fi multe de spus. Chiar dacă nu putem fi nemulţumiţi de aspectul grafic al jocului, putem fi tare nemulţumiţi de resursele pe care le cere acest titlu. Chiar şi unghiul din care urmărim acţiunea ne poate dezavantaja în anumite situaţii, şi nervii noştri se vor încorda destul de tare, dar au rezistat ei şi la mai mult de atât. Problemele cele mai mari le vom întâmpina în momentul confruntărilor cu inamicii, când şi cele mai mici întreruperi datorate graficii prea lacomă de resurse pot fi fatale.

În schimb, capitolul sunete este cu totul special, având rolul de a ne crea o senzaţie corespunzătoare cu epoca în care se desfăşoară acţiunea. Un rol cu totul aparte îl are în acest scop accentul personajelor cu care vom interacţiona, accent care ne va transpune cu succes în epoca preşedintelui Grant.














Dar să nu o mai lungim atât, şi să ne aventurăm în vestul cel sălbatic şi prea îndepărtat, că prea multă vorbărie strică. Mâna pe pistol, pistolu-n teacă, şi teaca-n brâu. Brâul, acolo unde îi este locul.

**Dr. Pepper**

## Date tehnice

**Gen:** Action-adventure
**Producător:** SouthPeak Interactive
**Distribuitor:** UbiSoft Entertainment
**Ofertant:** UbiSoft România
Tel:01-2316769; Fax:01-2316766
**Sistem recomandat:** P II 350MHz 64 MB RAM, MMX, Direct 3D, 3DFx, Win95

## Nota LEVEL

| | |
|---|---|
| Grafică: | 17/20 |
| Sunet: | 14/15 |
| Gameplay: | 23/30 |
| Feeling: | 15/20 |
| Storyline: | 08/05 |
| Impresie: | 08/10 |

LEVEL 86



# Alien Nations

**Dacă ideea că amazoanele sunt extraterestre nu ne deranjează, să intrăm în miezul problemei.**

Vom avea numai de câştigat. *Alien Nations* este un titlu din categoria strategiilor în timp real, a cărui acţiune se concentrează pe conflictele dintre trei rase considerate extraterestre. Dacă la primele două, Pimmons şi Sajkhi, nu am nimic de obiectat, mai ales că aspectul fizic elimină şi cel mai mic semn de întrebare care planează asupra originii, cea din urma civilizaţie, amazoanele, în ciuda titlului, cred că reprezintă Terra, şi nici cea mai mică genă extraterestră nu afectează originea terestră a frumoaselor eroine. Încă o dată, aspectul fizic al personajelor este chezaş pentru acest lucru. Semne mari de întrebare planează asupra tărâmului pe care se desfăşoară luptele, şi, în general, asupra modului de viaţă al celor trei civilizaţii (în mare parte nu este vorba despre luptă, ci despre o cât mai bună organizare). Aş fi putut afirma cu mâna pe inimă că ne aflăm pe planeta albastră, până în momentul în care fauna, mai exact anumite rase de reptile de talie mare, care trăiesc într-o perfectă armonie cu iepurii, precum şi anumite tufişuri cu aspect ciudat, m-au contrazis.

Şi cum la un joc de strategie, contează mai puţin provenienţa personajelor şi locul în care se va desfăşura acţiunea, nu voi mai zăbovi asupra acestor aspecte, şi voi trece mai departe.

## Aşezăminte

Strategia din producţia celor de la **JoWooD Productions** îmbracă o formă mai puţin obişnuită, similară cu cea din *Settlers sau Knights & Merchants*. Dacă sunteţi fani înrăiţi ai acestui gen de jocuri, nu ezitaţi nici o clipă când vine vorba de *Alien Nations*. Similitudinile cu aceste titluri, mai ales cu *Settlers*, sunt extrem de multe, şi încep chiar de la construcţia oraşului, care se poate întinde în limitele suprafeţei marcate. Chiar dacă jocul este practic construit pe înaintaşul său, aduce şi câteva elemente noi. Şi ar fi fost chiar ruşine dacă nu ar fi făcut acel pas înainte în ceea ce priveşte grafica, pas care a devenit obligatoriu la producţiile noi, odată cu evoluţia uimitoare a resurselor hardware. Aşadar, vom avea o grafică 2D extrem de simpatică, de calitate, care va rula fără probleme şi pe plăcile grafice fără accelerator. Problema vine însă la capitolul RAM, unde cifra 64 este un minim necesar pentru cei care nu doresc să-şi consume nervii cu acest titlu, şi îi păstrează pentru altele. Vor exista alte posibilităţi de a te consuma nervos şi în jocul nostru, dar despre acestea vom discuta ceva mai târziu.







Odată aleasă una dintre cele trei naţii, putem selecta modul de joc. Avem la dispoziţie, fireşte, modul introduction, care ne va purta prin principalele etape ale dezvoltării unei civilizaţii, în ideea de a ne familiariza cu acestea, avem câte o campanie pentru fiecare rasă din joc, şi avem şi modul never-ending game, care pentru cei pasionaţi mai mult de latura managerială şi organizatorică, decât de confruntările militare, sună destul de bine. Dar numai sună, pentru că, în ciuda faptului că prin intermediul ambasadelor, vei stabili relaţii paşnice cu celelalte civilizaţii, nu va dura mult până când acestea îţi vor declara război, şi vor năvăli asupra ta amândouă deodată, parcă dinainte înţelese. Te vei trezi invadat pur şi simplu de soldaţi bine antrenaţi, în timp ce tu nici măcar primul nivel de trupe speciale nu ai reuşit să-l cercetezi, şi uite aşa, în cel mult o oră şi jumătate, se duce şi „nivelul fără sfârşit" în care ne-am pus atâtea speranţe.



## Date tehnice

**Gen:** RTS
**Producător:** JoWooD Productions
**Distribuitor:** Infogrames
Ofertant: Best Computers
Tel:01-3147698 Fax:01-3147699
**Sistem recomandat:** P II 233MHz
32 MB RAM, MMX, Direct 3D,
multiplayer, Win95

## Nota LEVEL

| | |
|---|---|
| Grafică: | 17/20 |
| Sunet: | 10/15 |
| Gameplay: | 24/30 |
| Feeling: | 18/20 |
| Storyline: | 02/05 |
| Impresie: | 08/10 |

LEVEL 79

### Studentu' și laboratoru'

O problemă extrem de delicată am întâlnit-o în laboratorul construit pentru a cerceta noi tehnici și arme. Deși era ocupat de către studentul însărcinat cu aceste cercetări, deși „alocasem de la bugetul", (ce modern sună), care nu era deloc de austeritate, 10% pentru cercetare, și deși bugetul cu care mă mândream atât de mult era de circa 10000 de unități monetare, lucrurile nu au mers așa cum ar fi trebuit să meargă. În ciuda faptului că experiența studentului din laborator nu costa decât 300 de unități monetare, galbeni, sau cum vreți să le spuneți, în momentul în care am purces la ea, visteria mea cea bogată a fost golită și de ultimul bănuț. Singura explicație ar fi aceea că studentul respectiv are cam multe restanțe de plătit.

Mai mult decât atât, după ce am construit o piață, în care ar fi trebuit să vând diverse mărfuri care se găseau din belșug în depozitele orașului meu, după ce am fixat niște prețuri extrem de mici, care l-ar fi falimentat și pe cel mai bine intenționat en-gross-ist din zonă, nu am reușit să vând nici măcar o singură bucată din resursele mele, bucată care mi-ar fi încununat bine-meritat eforturile.

Pe lângă lipsa acută de bani cu care m-am confruntat, am avut de făcut față și unei criminalități în creștere. În momentul în care cetățenii orașului au devenit nemulțumiți, în rândurile lor au început să apară criminalii (personaje care vor ataca locuitorii orașului, și chiar îi vor ucide), care pot fi opriți prin acțiuni „în forță" ale poliției, care au început să fie la mare modă în zilele noastre.



Aceste neajunsuri care au reușit să-mi stârnească nemulțumirea, probabil că le veți depăși prin multe încercări, și de aceea Alien Nations nu merită ignorat din pricina lor. Este un titlu de referință în categoria strategiilor în timp real gen Settlers, lucru care cu siguranță îl va aduce în centrul atenției multora dintre voi.

Iar în cazul în care misiunile din single-player vor deveni monotone odată cu trecerea timpului, vom avea la dispoziție multi-player-ul, care cu siguranță va naște adevărate războaie între vecinii de bloc.






Sunetele sunt un pic cam ciudate pentru un titlu din categoria RTS, dar ținând cont că jocul se intitulează Alien Nations, nu văd de ce ne-ar deranja faptul că, ființele scot un soi de guițat înainte de a-și da obștescul sfârșit.

Nu pot decât să vă recomand acest titlu, și să sper că îmi veți urma recomandarea neavând ce să pierdeți.

*Dr. Pepper*







# Majesty



## Ca să vezi ce poate ieşi când amesteci simulatorul cu RPG-ul şi strategia

Cyberlore Studios este cunoscută lumii întregi datorită expansion pack-urilor realizate pentru diverse companii ca **Blizzard** sau **3DO Company.** Din păcate pentru ei, până acum aproape toate încercările lor de a produce un joc întreg nu au fost încununate de succes, acestea fiind ignorate de către marele public. Acest lucru nu i-a descurajat însă, şi sub aripa ocrotitoare a **Hasbro Interactive** şi **Microprose** au muncit, au transpirat şi au produs *Majesty.*

### Long live the King!

Încă din primele momente, cele prezente în intro, ne dăm seama cam ce ne aşteaptă. Fie că vrem, fie că nu va trebui să luăm în mâini destinele Ardaniei, un regat fantastic populat de mai toate creaturile pe care le cunoaştem atât de bine din alte jocuri: orci, troli, elfi, dragoni etc... *Majesty* este un „god-sim", un joc comparabil cu *Populous* sau *Settlers* în care



munca noastră constă în mare doar în a crea un mediu propice pentru dezvoltarea supuşilor noştri. Dacă în cele două jocuri amintite controlul nostru asupra supuşilor era absolut inexistent, în Majesty, chiar dacă nu putem acţiona direct asupra lor, le putem ghida activitatea cu ajutorul unor recompense. Vrem ca eroii noştri să cerceteze un anumit teritoriu, plantăm în zonă un steguleţ pe care scrie „Reward", vrem ca aceştia să omoare un anumit monstru sau să distrugă ceva... aceeaşi operaţie. Acum, în funcţie de dificultatea acţiunii, de consistenţa recompensei şi de calităţile eroilor, aceştia vor răspunde sau nu chemării tale. Se poate întâmpla ca un erou, deşi iniţial acceptă provocarea, pe parcurs să renunţe dacă devine prea periculos pentru el.

Eroii sunt practic elementul de bază al acestui joc. Aceşti aventurieri plecaţi pe drumul faimei şi ai bogăţiei vor apărea în oraşul tău odată ce ai construit guildele potrivite. Chiar dacă nu sunt atât de complecşi precum cei întâlniţi în RPG-uri, şi eroii Ardaniei au diverse calităţi şi abilităţi care le influenţează vizibil activitatea şi personalitatea. De asemenea, în timp vor acumula experienţă şi vor înainta în grad, devenind mai buni, mai puternici, mai deştepţi şi cu acces la mai multe abilităţi. Şi acest lucru este destul de vizibil, un erou de level 1 de obicei o ia repede pe cocoaşă, în schimb dacă supravieţuieşte primelor escapade şi ajunge la un nivel acceptabil va descoperi că există healing potion-uri sau fuga atunci când inamicul îi este superior. Poate o să vă întrebaţi de ce se agită toţi aceşti




omuleţi pentru tine? Ei, bine interesele diferă de la un erou la altul, de la o clasă la alta, unii sunt mânaţi de lăcomie (thieves), alţii de nobleţea cauzei (paladinii) pe când alţii doar de pasiunea pentru aventură şi descoperiri (rangers).

### Economia de piaţă

Mai mult ca sigur, la acest moment veţi plimba cu mult aplomb un creionel prin freza proaspăt aranjată încercând să vă dumiriţi care este rolul vostru de vreme ce eroii fac toată munca. Or fi ei buni la ce fac, dar o mână de ajutor nu le strică. În primul rând guildele construite trebuie protejate, în mare parte această îndatorire revenind tot eroilor care apreciază foarte mult prezenţa unor turnuri de apărare şi a unor patrule orăşeneşti. În aventurile lor, eroii vor aduna foarte multe bogăţii fie din recompense, fie din „jafuri". Şi toţi aceşti bănuţi ar sta atât de bine în cuferele tale. Taxele nu sunt suficiente, dar banii tot ajung la tine. Cum? Păi, eroii au şi ei necesităţi, un han care serveşte un vinişor roşu şi o hangiţă oacheşă









vor dezlega rapid pungile luptătorilor. O sabie bună, o armură, o poțiune, o carte de magii sunt tot atâtea modalități de a-i ușura pe eroi de bruma de avere realizată cu sânge și sudoare în catacombele pline cu cele mai terifiante creaturi.

Jocul este structurat pe misiuni care însă nu urmează un anumit fir, selectarea lor fiind lăsată la latitudinea jucătorului (cea mai mare parte), însă atenție la nivelul de dificultate trecut în dreptul lor. Nu v-aș recomanda să treceți direct la cele pe care e pusă ștampila expert. Dacă urmați misiunile într-o ordine acceptabilă (începători, avansați, experți) curba deprinderii acestui joc este cât se poate de lină, primele misiuni sunt un substitut fericit pentru tutorial, pe când celelalte te aruncă în mijlocul evenimentelor. Toată acțiunea din joc poartă o singură pecete: FUN! Este distractiv să-ți privești eroii patrulând harta, este distractiv să-i vezi cum reacționează în fața pericolului, este distractiv să vezi monștrii cum pică secerați de oțelurile și magiile dintre cele mai spectaculoase. Practic, magiile sunt singurele artificii grafice care ies în evidență, per ansamblu jocul păstrând un 2D izometric suficient pentru acest gen fapt ce se reflectă în cerințele acceptabile de hardware. Tot distractivă este și intervenția ta directă asupra acțiunii, cu ajutorul magiilor ce-ți sunt permise odată ce ai construit anumite temple. Distracția pare să fie singura calitate a acestor magii, fiindcă utilitatea lor cam lipsește. La început, când teoretic sunt necesare, costul lor este prea mare pentru a le folosi (am uitat să menționez că folosirea magiilor se taxează), preferând în schimb să recrutez încă un erou, iar mai încolo, când ai bani, nu mai ai nevoie de ele, eroi descurcându-se deja de minune și fără ajutorul tău. De fapt, odată ce ai recrutat un număr mai mare de eroi (guildele suportă un număr limitat de eroi, dar poți construi câte vrei) cea mai mare parte a activității tale s-a cam terminat, fiindcă la un moment dat, fie că îi îndemni, fie că nu eroii vor îndeplini sarcinile necesare pentru a încheia cu succes misiunea. Aceste sarcini sunt mai multe la număr și teoretic foarte diverse, fie trebuie să eliberezi un prinț captiv, fie trebuie să distrugi un castel „evil", fie trebuie să recuperezi un artefact, fie să elimini un monstru. Practic însă constau într-un singur lucru: „hăcuială". Vrei să eliberezi prințul, distrugi clădirea care îl ține captiv, vrei să recuperezi un artefact, distrugi clădirea în care se află, vrei să elimini un monstru, distrugi clădirea în care se ascunde. Și tot așa până la victoria finală.

**Cyberlore** a reușit în sfârșit să dea lovitura, *Majesty* și-a atins scopul, acela de a face cunoscut numele acestui studio. Este un joc distractiv, cum puține sunt în ziua de azi. Și pentru a se asigura că se vinde bine **Hasbro Interactive** a introdus în pachetul cu *Majesty* două semi-deck-uri și un booster de *Magic the Gathering*.

## Date tehnice

**Gen:** God-sim
**Producător:** Cyberlore Studios
**Distribuitor:** Hasbro Interactive
**Ofertant:** Monosit Comimpex
Tel:01-3306352 Fax:01-3306351
**Sistem recomandat:** P 166 MHz 32 MB RAM, MMX, Direct 3D, multiplayer, Win95

## Nota LEVEL

| | |
|---|---|
| Grafică: | 17/20 |
| Sunet: | 13/15 |
| Gameplay: | 24/30 |
| Feeling: | 17/20 |
| Storyline: | 04/05 |
| Impresie: | 08/10 |

**LEVEL 83**

Cărțile chiar dacă sunt un pic mai vechi vor completa mai mult ca sigur colecțiile multor împătimiți ai acestui joc.

*Claude*







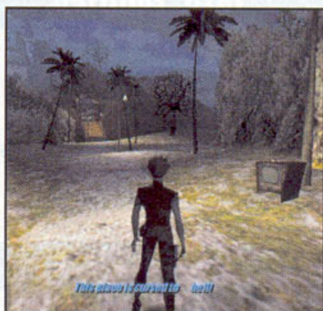




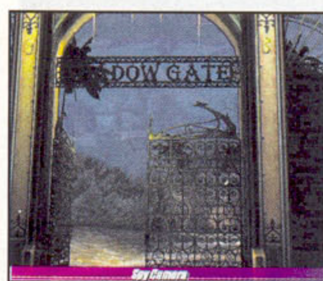


# The Devil Inside

## Nimic din ceea ce pare real nu este





... sau ce-ar fi dacă v-ați putea transforma dintr-un băiat „mușchiulos", cu trei arme devastatoare la cingătoare, într-o mult-prea-frumoasă vampiroaică ce zboară pe unde vrea „mușchii"(a se citi - aripile) ei? Cryo a încercat Oceanul Atlantic (că doar sunt francezi, nu?) cu degetul mic, și se lansează în producția de shootere, dar, așa „zbanghii" cum îi știm, nu se mulțumesc cu un subiect obișnuit, ci în story-line-ul propus nouă, producătorii au abordat irealul ce cochetează cu iraționalul.

### ... și, la-nceput a fost hăul ...

din mintea scenaristului, după care, pe solul sterp a încolțit ideea. Ideea de joc 3D conceput ca un show de televiziune în care să existe doi eroi iar acțiunile lor să fie filmate în totalitate și transmise live într-o emisiune. Cum poți oare să creezi o emisiune de succes în Los Angeles-ul mileniului trei, un oraș avid de senzațional? Ceea ce publicul nu știe, iar producătorii show-ului nu-și pot explica, este că, de fapt, toate întâmplările din așa-zisa casă bântuită sunt REALE, și nici pe departe nu sunt niște imitații produse pentru amatorii de senzațional! Hubert Chardot, creatorul binecunoscutei serii *Alone in the Dark* este mintea de geniu care a stat în centrul echipei care a creat *The Devil Inside*. Jocul este structurat pe nivele, și, ca orice emisiune de televiziune care se respectă, între aceste nivele veți putea urmări niște reclame destul de haioase.

### Dave

... este omul tehnic care nu se sfiește să mânuiască cu o dibăcie „diabo(u)lească" o pușcă, un pistol sau chiar un mortier. Este prezent și celebrul M16, fără de care Dave n-ar putea să răzbată prin hățișul de „undead" (nemorți? hehe) și să rezolve misterul din spatele lui Jack T. Ripper. Dave are cu el nelipsitul sistem de ochire laser care vă va fi



foarte util, mai ales în situațiile în care doriți să economisiți muniția și/sau să executați lovituri de finețe. Amândouă personajele pot folosi „săculețul de voiaj" în comun, dar numai obiectele de uz general, armele fiind specifice pentru fiecare.

### ... și Deva

... este partea drăcească a lui Dave și imaginați-vă că este îmbrăcată din cap până-n picioare în piele, ce mai, „rockăriță"-n toată regula (de trei compusă). Nici nu vreau să mă gândesc la ce i-ar spune psihologul, lui Dave, când, după ce l-a sfătuit să intre în contact cu partea lui feminină, săracul băiat s-a trezit că în el era o „vampiroaică"! Frumoasa noastră are <autotargeting> la vrăji și posedă abilitatea de a-și reîncărca energia din care execută cu atâta „drăgălășenie" niște vrăji care l-ar face invidios și pe Merlin, magicianul de la curte! Un lucru demn de menționat este că dacă ceva nu-i place și-a luat zborul! Deci, dacă nu reușiți să treceți cu Dave de un nivel, nu disperați! Încercați cu Deva! Acolo unde puterea brută nu a reușit, poate va reuși finețea și puterea minții.



## Date tehnice

**Gen:** 3rd person shooter
**Producător:** Cryo Interactive
**Distribuitor:** Cryo Interactive
**Sistem recomandat:** P II 350 MHz 364 MB RAM, MMX, Direct 3D, 3DFx, Win95

## Nota LEVEL

| | |
|---|---|
| Grafică: | 18/20 |
| Sunet: | 12/15 |
| Gameplay: | 27/30 |
| Feeling: | 19/20 |
| Storyline: | 04/05 |
| Impresie: | 09/10 |

LEVEL 89



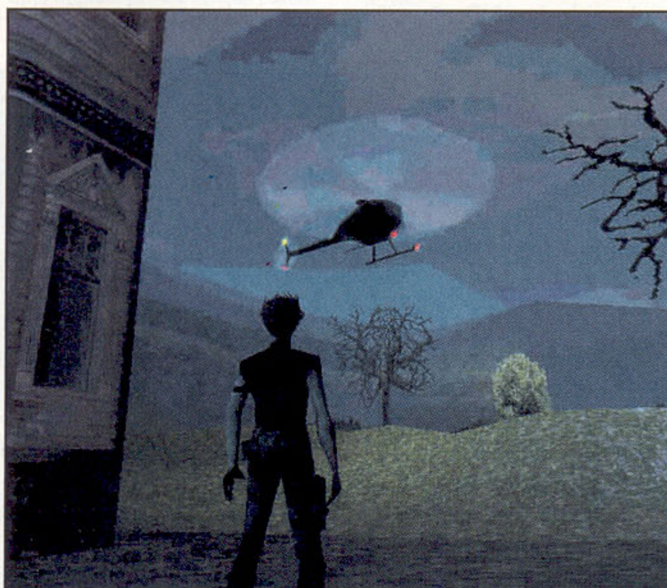

## Unreal-ities

Să vezi și să nu crezi! Dacă ai geniala inspirație ca să tragi în piciorul inamicului îl vei vedea că se va sprijini pentru moment într-o cârjă improvizată chiar din propria-i armă (shotgun) după care-și va reîncepe cursa către tine dar de această dată la orizontală, adică târându-se către tine.

Cei care au văzut filmul The Matrix vor avea plăcuta surpriză să vadă adevărate secvențe de rotire a camerei în jurul inamicului, la o împușcătură mai letală de-a lui Dave. Acest lucru l-ați mai putut vedea și în *Gorky17* când personajul cu „luck" mare reușea un „critical" (lovitură critică). Cei care au jucat *Crusaders of Might & Magic* vor avea un sentiment plăcut de deja-vu!

Per ansamblu, jocul este cam întunecat, dar producătorii s-au gândit și la acest lucru și au introdus o opțiune de corecție gamma cu ajutorul căreia veți reuși să vedeți și ceva în joc. Totuși nu vă recomand să „stresați" placa video prea tare! Există în joc o dezordine, aranjată în așa fel de producători, ca să îți lase senzația că nimic nu este la locul lui, ... și totuși veți găsi toate obiectele necesare acolo unde vă gândiți că le-ați putea localiza. Nici să nu vă gândiți că în *The Devil Inside* veți putea anticipa cursul normal (definiți-mi și mie ce înseamnă normal în viziunea celor de la **Cryo**?) al acțiunii! Nici vorbă de așa ceva! Ar fi și ceva bug-uri prin joc, dar ce titlu pe piață nu are un bug, cât de mic ar fi el. Mie îmi place când deschid ușa și, dacă nu trece prin mine, mă dă la o parte, sau când mai intru în vreun zid, eh? Bug eclipsat de reflecțiile personajelor în oglinzile casei sau rotorul elicopterului de afară. Sunete și muzică? Păi, mai este nevoie să spun? Ca la **Cryo**! Aah, era să uit! Fiecare din cei peste 40 de inamici întâlniți în joc are un punct vulnerabil, deci... nu irosiți muniția... pentru că toți știm că într-un shooter <muniția e viața>! Și, aveți grijă, să nu-l pierdeți pe cameraman!



## Eh, și?

Parcă jucam *Soul Reaver: Legacy of Kain*, dar nici pe departe nu-i pot acuza pe cei de la **Cryo** că au imitat vreun titlu de pe piața jocurilor. Tot ceea ce au făcut ei a fost să arunce câte o ocheadă prin ograda celor cu mai multă experiență în acest domeniu. Și au făcut acest lucru doar pentru a ne mulțumi pe NOI! Deci, cine nu este păcătos să arunce primul cu piatra!

Vă doresc succes în câmpul electrostatic (și cel al muncii) și sper că la o introspecție mai amănunțită a părții voastre feminine să nu descoperiți o „vampiriță-mironosiță" în voi! Pentru că mie nu mi-a fost în clar nici până astăzi ce fel de joc este, cui se adresează și, cel mai important, ce vrea el de la mine! Dar, după ce am jucat Faust, nu mă mai miră nimic de la **Cryo**!

*The k'ShU Inside*











Invictus

In the Shadow of Olympus

Out of the night that covers me,
Black as the pit from pole to pole,
I thank whatever gods may be,
For my unconquerable soul.

In the fell clutch of circumstance,
I have winced but not cried aloud.
Under the bludgeonings of chance,
My head is bloody but unbowed.

Beyond this place of wrath and tears,
Looms but the horror of the shade.
And yet the menace of the years,
Finds, and shall find me, unafraid.

It matters not how strait the gate,
How charged with punishments the scroll,
I am the master of my fate,
I am the captain of my soul.

- William Ernest Henley (1875)

# Invictus

**A venit momentul ca personajele Greciei antice să prindă viață... chiar dacă este vorba doar de una virtuală.**

Inițial nu știau ce nume să aleagă pentru joc... au căutat și au tot căutat iar când au dat de „Invictus", poezia scrisă de William Ernst Henley, au știut că acela este cel mai potrivit nume pentru ceea ce și-au propus: un joc ce are ca punct de plecare „Odiseea" lui Homer. În limba latină Invictus înseamnă necucerit iar producătorilor li s-a părut numai potrivit pentru un joc de strategie ce se desfășoară în lumea mitologiei greco-romane.

## Am venit, am văzut și am... ăăă... nu contează...

*Invictus* este un joc destul de original... prin ceea ce-și propune să facă... și anume să combine o strategie în timp real cu un role-playing game. Și vă pot spune că producătorii au reușit să facă o treabă destul de bunicică.

Pentru început veți fi introduși în atmosferă de meniul destul de drăguț decorat cu tot felul de scuturi și coifuri atârnând de coloane mai mult sau mai puțin întregi. Așadar, meniul în sine se constituie ca un portal între prezent - cam decadent după cum arată coloanele alea - și trecutul glorios, plin de farmec al mitologiei grecești. Nu vă sfiiți și dați clic pe toate butoanele pe care le aveți la dispoziție și în cele din urmă puteți să începeți și tutorialul care vă stă la dispoziție. Partea bună este că nu va trebui neapărat să treceți prin această etapă deoarece interfața jocului este destul de intuitivă.



Pentru modul de campanie, căci el e baza, va trebui să alegeți doi eroi mitologici cu care veți pleca în aventura voastră. Vă stau la dispoziție zece eroi: Cadmus, Electra, Hercules, Hippolyta, Icarus, Orion, Atalanta, Perseus, Achilles și Arachne - plus încă doi eroi pe care-i veți întâlni de-a lungul jocului -, fiecare dintre acești eroi cu abilități speciale. De exemplu Achilles este mare meșter cu paloșul și poate în timpul luptei să crească armura unuia dintre soldați, în timp ce Orion se îndeletnicește în ale arcului și poate stârni, ca abilitate specială, o ploaie de săgeți, Hercules pe de altă parte dă cu o bâtă de invidiat în tot ce apucă și poate - fără ajutorul lui Hâncu - să producă un ditamai cutremurul, care în combinație cu puterile lui Electra - un fulger trimis parcă de însuși Zeus - poate distruge mai orice armată.

Pe lângă puterile miraculoase de care dau dovadă, eroii sunt singurii ce pot căra aurul, sau alte obiecte magice găsite în timpul jocului pe te miri unde sau primite de la zeii înșiși. Cu toate acestea ei nu trebuie lăsați singuri în fața dușmanilor astfel încât jucătorul poate cumpăra tot felul de trupe mai mult sau mai puțin convenționale - arcași, călăreți sau centauri și harpii. De îndată ce va-ți făcut o armată puteți începe jocul.

## A fost o dată... ca altă dată...

Povestea din spatele acțiunii este destul de simplă. După ce toate isprăvile din „Odiseea" lui Homer au ajuns la un sfârșit, Atena începe să-și dea oarecare aere, căci ea a fost cea care l-a călăuzit și ajutat pe Odysseus în drumul său și că tot ea ar putea transforma orice muritor într-un erou de proporții. Ei bine, Poseidon se oftică, motiv pentru care apare o provocare din partea acestuia: dacă un muritor oarecare - jucătorul - chiar și cu ajutorul eroilor menționați deja, va reuși să treacă de bătălia finală atunci el va deveni un erou, un semi-zeu.

Pentru a face jocul și mai interesant, puteți vorbi cu majoritatea personajelor pe care le veți întâlni...








De fapt, interacțiunea cu aceste personaje este asemănătoare cu cea din *Diablo*, unele personaje pe care le întâlnești în oraș îți pot vinde trupe sau obiecte, în timp ce altele vor închega tot felul de quest-uri sau povești de fundal menite a îmbunătăți atmosfera jocului.

Pentru a evita măcelurile des întâlnite în RTS-uri, jocul permite gamerului să conducă o armată formată din doar câteva personaje care au nume fiecare și care pot fi alături de tine de la începutul jocului până la sfârșit, avansând în experiență și având posibilitatea de a fi upgradate. Astfel, jucătorul preferă să aibă grijă de fiecare unitate.

În cazul în care dați de vreo armată inamică prea puternică pentru voi vă stă la dispoziție un „buton de panică" mic, strălucitor și roșu care va aduce pe câmpul de luptă trupele pe care le-ați păstrat drept rezervă înainte de a începe o misiune.

Pe lângă toate aceste elemente oarecum inovatoare se regăsesc și elementele clasice ale RTS-urilor: gruparea unităților, sistemul de way-points, formațiile în care se pot grupa unitățile - în linie, în V, în coloane - și comportamentul - ofensiv, defensiv.

## Și altele...

Umorul... ei bine cei de la **Interplay** au stilul lor în ceea ce privește umorul din jocuri. Dacă în majoritatea produselor de pe piață partea mai puțin serioasă lasă de dorit, nu este cazul lui Invictus - și a altor jocuri la care a lucrat echipa: *Fallout, Conquest of the New World*. Dialogurile au o tentă umoristică, câteodată sarcastică... vocile sunt pe măsură iar muzica nu lasă de dorit.

Pentru cei care sunt înnebuniți de jocurile multiplayer trebuie să le spun că se pot bucura de o experiență aparte, cu atât mai mult cu cât se pot aventura în lupte cu vecinii având o armată cu care poate au terminat misiunile single-player. Astfel misiunile single nu sunt doar niște misiuni de exersare dar se constituie și ca modalitate de antrenare a unei armate ideale.




Ce ar fi de criticat? Păi, grafica jocului... Ei, aici lucrurile sunt puțin mai complicate... Grafica în sine nu este rea dar nu se ridică nici pe departe la standardele actuale, cu toate că engine-ul folosit de producători - bazat pe Voxel - permite o rotare a hărții precum și o mărire sau lărgire a câmpului vizual. Singura problemă este claritatea... în acest sens este destul de greu să mai deslușești cine în cine trage... dacă faci zoom in nu mai vezi toate unitățile implicate în luptă, dacă dai zoom out nu vezi decât măcel. Oricum efectele speciale sunt destul de reușite - apa pleoscăie când unitățile trec de un pârâiaș, fulgerele Electrei sunt și ele reușite, la fel ca și cutremurul provocat de Hercules.

## Date tehnice

**Gen:** RTS
**Producător:** Quicksilver
**Distribuitor:** Interplay
**Ofertant:** Best Computers
Tel:01-3147698 Fax:01-3147699
**Sistem recomandat:** P 233 MHz 64 MB RAM, MMX, Direct X, 3DFx, Win95

## Nota LEVEL

| | |
|---|---|
| Grafică: | 14/20 |
| Sunet: | 10/15 |
| Gameplay: | 23/30 |
| Feeling: | 17/20 |
| Storyline: | 04/05 |
| Impresie: | 07/10 |

LEVEL 75







## Pe scurt...

*Invictus* este un joc destul de original și reușit care vă va captiva timp de câteva zile poate chiar săptămâni. Cu toate acestea îi lipsește un acel „je ne sais quoi" de care se bucură jocurile cu renume... dar la urma urmelor poate fi doar o problemă de gusturi. Gusturi care diferă în funcție de persoană, dar care nu prea se discută. Poate va fi pe gustul vostru, dar cred că pentru gusturile mele pretențioase, puțin „condiment" ar fi fost numai potrivit.

*ThE_eNd*

# Deer Hunt Challenge

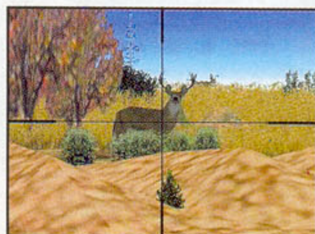
## Şi-am plecat la vânătoare ca să vânăm căprioare!!!



Iată că una dintre cele mai cunoscute case de jocuri, **EA Sports**, s-a gândit să ne ofere nouă, gamerilor, posibilitatea de a lua parte la acest spectacol sportiv care poartă numele de vânătoare. Şi...cum sau gândit dânşii să facă acest lucru? Păi, a fost foarte simplu! Pur şi simplu au realizat un simulator de vânătoare. Aşa că nu mai staţi pe gânduri, luaţi-vă puşca în spinare şi porniţi la vânătoare.

*Deer Hunt Challenge* este împărţit în două categorii de concurs mari şi late: Hunting Trip şi Challenge Mode. Dacă vom opta pentru prima variantă de joc, Hunting Trip, vom putea vâna într-una din cele şase regiuni ale Americii alese de către cei de la EA Sports: Cap Rock Canyon, Huron National Forest, Medicine Creek, Russel Wildlife Area, Rathburn Resevoir şi White River.

Cea de-a doua modalitate de joc, Challenge Mode este destul de nouă la un acest gen de joc.



Asta pentru că aproape toate simulatoarele de vânătoare ne oferă posibilitatea de a vâna „virtual", însă fără a contoriza reuşitele noastre. Ei bine, în Challenge Mode suntem provocaţi să vânăm pe parcursul a 40 de nivele dispuse în ordine crescătoare din punct de vedere al dificultăţii.

Bineînţeles că nici unui vânător nu poate să îi lipsească din dotare o armă. Astfel că vom beneficia de un adevărat arsenal ce va cuprinde un număr considerabil de arme: puşti cu alice, cu lunetă, carabine normale sau semiautomate. Atenţie mare, pentru că traiectoria glonţului poate fi influenţată de vânt. Asta înseamnă că va trebui să luăm în considerare şi acest aspect în momentul fixării cătarii pe vreo căprioară.



Acestea fiind spuse nu ne mai rămâne decât să ne pregătim echipamentele de vânătoare şi să purcedem în pădurea deasă pentru a vâna căprioare. Un singur lucru mai am de adăugat înainte de a încheia acest articol. Nu încercaţi să faceţi acelaşi lucru şi în realitate pentru că până la urmă ce rost are să ucidem bietele animale aşa...just for fun?!?

*Lexatu' ză kantăr*

**Date tehnice**

**Gen:** Simulator de vânătoare
**Producător:** EA Sports
**Distribuitor:** Electronic Arts
Ofertant: Best Computers
Tel:01-3147698 Fax:01-3147699
**Sistem recomandat:** Pentium la 200 MHz, 32 MB RAM, MMX, 3DFx, Win95/98

LEVEL

# NERF – ArenaBlast

## Ceva care seamănă vag cu Unreal Tournament




Dacă nu v-aţi săturat de împuşcat prieteni/boţi, e cazul să instalaţi *NERF – ArenaBlast*, produs de **Visionary Media**, distribuit de **Hasbro Interactive** şi cu sigla **ATARI** pe carcasa CD-ului. Impresie pe care am avut-o în clipa în care Claude mi-a pus în mână cutia a fost că şefu' mă îndoapă cu jocuri cam puerile pentru aspiraţiile mele de mare simulatorant/quester/strategoman. Mi-am spus că, deh, nu pot să existe atâtea simulatoare pe lumea asta ca să am eu material în fiecare lună şi că trebuie să aduc schimbarea în preferinţele mele. Şi totuşi, de ce oare sunt nevoit să încep tocmai cu *NERF – ArenaBlast*, care arată mai mult a desen animat şi e arcade getbeget (ATARI spune totul)? M-a cuprins o rece bănuială că o să am dureri de cap. Din nefericire, piatra nu căzu departe de adevăr, căci *NERF – ArenaBlast* a fost o adevărată tortură pentru *nerfii* mei.

Luptele din *NERF – ArenaBlast* se dau cu arme, îndrăznesc să le spun, ... interesante. Pornirea se face cu un Secretshot II, care conţine o infinitate de săgeţi roşii. Pe parcurs, ca în orice shooter, pot fi găsite celelalte capodopere, dintre care amintesc doar câteva: ballzooka (o zucă cu mingi care se vrea armă tactică), wildfire (orice asemănare cu Şarpele de Redacţie este pur întâmplătoare; trage rapid cu săgeţi luminiscente), sidewinder (foloseşte mini-discuri), hypershot (cu lasăr) ş.a. Vă las plăcerea de a le descoperi pe celelalte, adăugând doar că fiecare armă are şi un secondary fire, care înseamnă, ca de obicei, foc mai intens cu risipă de muniţie. În afară de sus-numitele arme, jocul mai oferă şi pasionantele „Extra pickups", care duc la o viteză sporită, la putere de foc mai mare, la invincibilitate temporară sau la salturi de batracian tratat cu steroizi. Nu lipsesc nici veşnicele armuri, numite aici powersuit-uri, care protejează jucătorul de bilele, lasărele şi săgeţile inamicilor. Mai trebuie menţionat că există trei moduri de joc: Point Blast (meciuri de zece minute), Speed Blast (capturarea a şapte steaguri) şi Ball Blast (caz în care sunteţi nevoiţi să loviţi şapte ţinte cu şapte bile colorate).



Şi, ca să nu fie dracul atât de negru, se poate spune, cu ceva strofocări, că *NERF – ArenaBlast* ar putea, în anumite condiţii, să ofere puţină, repet, puţină distracţie. Go... NERF players!

*Miki Maus*

**Date tehnice**

**Gen:** 1st person shooter
**Producător:** Visionary Media
**Distribuitor:** Hasbro Interactive
**Ofertant:** Monosit Comimpex
Tel:01-3302375 Fax:01-3306351
**Sistem recomandat:** P 233 MHz 64 MB RAM, MMX, 3DFx, DirectX 6, multiplayer, Win95/98

LEVEL

# Y2K

## Uai tu chei....un quest complex şi....



Înainte de a intra în anul 2000 toată tagma posesorilor de calculatoare era speriată de un virus. Şi...nu era vorba despre orice fel de virus ci de unul care se zicea că ar fi devastator şi care ar fi putut să ducă la apariţia unor breşe în sistemul de apărare contra gândacilor portocalii de şes şi luncă.

Se pare că cei de la **Interplay** s-au gândit să facă „niţel" haz de necaz şi să ne prezinte un joc care poartă numele acestui virus atât de mediatizat. Probabil, cei care stau mai prost la capitolul răbdare nu vor fi în stare să joace *Y2K*. De ce? Hm... pentru simplu motiv că nu este un joc foarte dinamic. Totuşi, ideea celor de la **Interplay** este una deosebit de originală. De fapt este singurul joc de acest gen care tratează o asemenea problemă. Astfel că






recomand celor care vor purcede în a juca *Y2K* să se înarmeze cu răbdare şi cu nervi tari pentru că doar cu *răbdarea trecem marea* şi vom reuşi astfel să ducem acest quest la bun sfârşit.

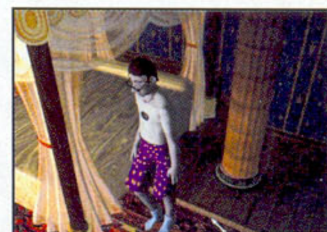
Hmm...Să nu credeţi că *Y2K* este un joc de proastă calitate. Dimpotrivă, este destul de bine realizat, dar recomandabil doar celor care sunt fani ai acestui gen. Ba mai mult, sunt convins că acestor gameri le va plăcea această realizare a celor de la **Interplay.** Şi... mai sunt convins că foarte mulţi dintre aceştia au rezolvat deja misterul din casa domnului Buster Everman. Înainte de a încheia aş vrea să îi felicit pe cei care au reuşit să termine *Y2K* pentru răbdare şi stoicismul de care au dat dovadă pe tot parcursul jocului. La mai mare!!!

**Sneicul mileniului**

### Date tehnice

**Gen:** Quest
**Producător:** Interplay
**Distribuitor:** Virgin Interactive
Ofertant: Best Computers
Tel:01-3147698 Fax:01-3147699
**Sistem recomandat:** P II 233MHz 32 MB RAM, MMX, multiplayer, Win95/98

LEVEL



# Venerix

## Faci ce vrei, dar... vezi ce faci!!!

Iote că industria jocurilor pe calculator a ajuns şi la capitolul boli venerice. Aşa că vă rog puţină atenţie pentru că urmează ora de anatomie la care am să încerc să vă destăinui tainele mâncărimilor din zona inghinală. Nu... nu este o glumă. Este vorba despre un joc realizat de o firmă autohtonă (adică de pe plaiurile patriei noastre) numită Bozo SP-FX Productions care tratează această problemă atât de mediatizată în domeniul medical.

Ideea nu este una foarte rea pentru că *Venerix* are şi o latură edu-



cativă. Probabil că unii părinţi nu vor fi de acord ca odraslele lor să joace acest titlu dar... Mi se pare pare aberantă o asemenea interdicţie. Poate că aceşti părinţi preferă să construiască un gard în jurul piscinei decât să îşi înveţe copii să înoate. Mamă... ce frumos sună! Dar să vă explic despre ce este vorba.



### Procesare corectă...

Acţiunea din *Venerix* se desfăşoară într-un decor gen Starcraft în care „nava" noastră este atacată de tot felul de paraziţi. Aceştia sunt cei vinovaţi de apariţia bolilor venerice. În momentul în care am reuşit să ucidem un astfel de parazit va trebui să clicuim de două ori pe stârvul acestuia pentru a ne reface energia. Dar nu este chiar atât de simplu pentru că va trebui să răspundem corect la o întrebare legată de aceste boli. În caz că nu vom răspunde corect la întrebări nivelul de energie va rămâne acelaşi şi astfel vom risca să fim eliminaţi de paraziţii răsculaţi.

În concluzie nu pot decât să vă recomand acest joc în primul rând datorită spiritului educativ în care este realizat şi gameplay-ului „complex" care nu necesită prea multă bătaie de cap. Multă baftă!!!

**Sneikus Venericus**

### Date tehnice

**Gen:** Chilăreală de paraziţi
**Producător:** Bozo SP-FX Productions
**Distribuitor:** Bozo SP-FX Productions
**Sistem recomandat:** Pentium la 200 MHz, 16 MB RAM, MMX, Win95/98

LEVEL



# The Wheel of time

**„Time is a wheel with seven spokes, each spoke an Age.As the wheel turns, the Ages come an go, each leaving memories then fade to legend, then to myth, and are forgotten by time that Age comes again."**

*The Wheel of Time* este un joc first person shooter produs de **Legend Entertainment**, ce are la bază romanele lui Robert Jordan, un scriitor foarte apreciat al genului science-fiction. Producătorii şi-au propus, şi au reuşit, să revoluţioneze lumea jocurilor pe calculator apelând la un amestec de acţiune, strategie, aventură şi role playing. Folosind o versiune îmbunătăţită a engine-ului utilizat şi în *Unreal*, *WoT* dă viaţă unei lumi legendare, cu aspect medieval, populată de personaje pe măsură, o lume fantastică luată direct din paginile cărţilor lui Robert Jordan.

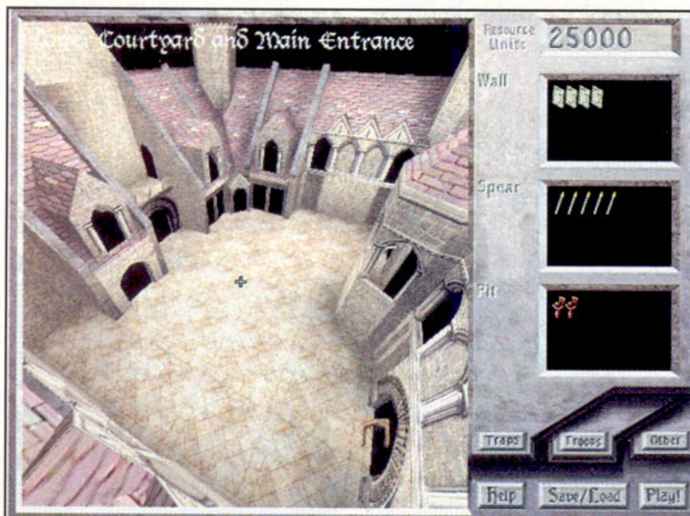
Pentru ca jocul să fie pe deplin înţeles mai întâi ar trebui să-i cunoaştem povestea, care seamănă mai mult cu una de role playing game decât de 3D shooter: „a fost odată ca niciodată, că de n-ar fi nu s-ar povesti; de când făcea plopul pere şi răchita micşunele; de când se băteau urşii în cozi; de când se luau de gât lupii cu miei de se sărutau, înfrăţindu-se; de când se potcovea puricele cu nouăzeci şi nouă de oca de fier şi s-arunca în slava cerului şi tot i se părea că este uşor", a fost o vreme în care lumea nu a cunoscut răul, sau cel puţin una din feţele răului. Se spune că „Creatorul" a creat roata timpului, care este chiar timpul în sine. În momentul în care a avut loc acest eveniment, „Creatorul" l-a închis pe „Cel Întunecat" în afara sferei de influenţă a roţii timpului, făcând astfel aproape imposibilă venirea lui în lumea noastră trecătoare. Însă iată că omenirea a descătuşat din necunoştinţă de cauză şi fără să vrea forţele malefice ale mai sus numitului „Cel Întunecat". Acestei grave greşeli i-a urmat haosul şi distrugerea. Mulţi războinici s-au ridicat împotriva noii ameninţări, printre aceştia numărându-se şi bărbaţii clanului Aes Sedai. Aceştia din urmă au reuşit într-un târziu să-l alunge cu ajutorul unei vrăji puternice pe „Cel Întunecat", trimiţându-l în lumea din care a venit, închizând apoi poarta ce făcea legătura dintre dele două dimensiuni cu ajutorul a şapte sigilii. Bătălia a avut şi victime, căci „Cel Întunecat" i-a blestemat pe cei ce l-au învins, trimiţându-i pe drumul fără întoarcere al nebuniei. Cei blestemaţi au continuat opera de distrugere începută de „Stăpânul Întunericului", perioadă cunoscută sub numele de „The breaking of the world". Femeile clanului Aes Sedai au reuşit să-i distrugă pe cei în care încă mai persista răul, însă în vâltoarea acelor vremuri multe sigilii fie s-au pierdut, fie au fost distruse, păstrându-se doar două, în citadela clanului Aes Sedai, White Tower. Astfel după sute de ani patru forţe opozante încearcă să găsească restul sigiliilor, fiecare din motive proprii, fiind conştienţi că patru sigilii ajung pentru a controla închisoarea „Celui Întunecat".





Ambele moduri de joc, single player şi multiplayer, sunt dominate de patru personaje principale: Elayna, The Hound, The Leader of the Children of Light şi Ishamael the Forsaken.

Elayna este eroina în pielea cărei vei intra în single player aşadar





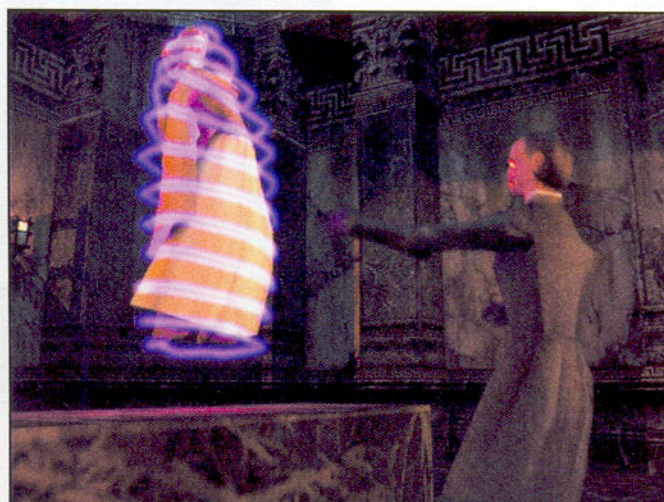



despre ea voi vorbi mai târziu. The Hound este cel mai misterios dintre cele patru personaje, el fiind personificarea răului ce se ascunde în spatele vechilor ruine ale orașului Shadar Logoth. Preferă să acționeze de la adăpostul umbrelor manipulând cursul evenimentelor de la distanță. Nefiind servitorul „Celui Întunecat", motivele pentru care caută sigiliile sunt necunoscute. The Children of the Light, sau Whitecloaks cum mai sunt numiți de dușmani, sunt luptători aprigi împotriva celor ce slujesc răul. Din păcate, concepția lor despre rău nu le-a făcut prea mulți prieteni, ei asociind atât pe Aes Sedai cât și pe Forsaken cu „Cel Întunecat". Conducătorul lor nu-i prea simpatizează pe Aes Sedai așa că e mai bine să-l eviți.

Când „Stăpânul Întunericului" a fost învins, împreună cu el au fost închiși și slujitorii lui, cu excepția unuia, Ishamael. Astfel, acum, după sute de ani, puterile lui au crescut și el este gata de a-l elibera pe stăpânul său, bineînțeles recuperând sigiliile. Fiecare conducător are la dispoziția sa o armată întreagă de monștri și, lucrul cel mai important, câte o citadelă în care să-și țină bine păzite sigiliile adunate.

Spre deosebire de jocurile first person actuale ce-ți pun la dispoziție un set de 8-9 arme și muniția aferentă pentru a-ți înlătura inamicii și a ajunge la final, *WoT* a renunțat la arme și a optat pentru vrăji și artifacte. Astfel nu vei folosi nici sabie și nici măcar nu vei trage cu arcul, ci vei colecționa ter'angreals, obiecte cu proprietăți magice, numărul lor fiind impresionant de mare. Fiecare ter'angreal își are proprietățile sale unice, adică poate dezlănțui un singur tip de vrajă. La rândul lor vrăjile se împart în trei categorii: ofensive, defensive și utilitare. Majoritatea vrăjilor ofensive își caută ținta, jucătorul astfel va trebui să fie preocupat mai mult ce vrajă se potrivește mai bine situației. Proiectilele ce-și caută ținta se vor deplasa cu o viteză redusă pentru ca adversarul sa aibă timp totuși să riposteze. Acest nou sistem de vrăji este una din părțile cele mai atractive ale jocului pentru că, pe lângă faptul că ai la dispoziție un arsenal ofensiv nemaiîntâlnit, au fost introduse și vrăji ca „Freeze" (îngheață ținta), „Reflect" (trimite înapoi proiectilele trimise de inamic), „Disguise" (cât timp este activată această vrajă, vei arăta identic cu cel mai apropiat personaj - în jocurile multiplayer pe echipe este extraordinar de utilă), „Shift"(te ajută să treci mai ușor de uși închise; poți trece și prin pereți), acestea sunt doar câteva exemple din totalul celor 40 de vrăji prezente în joc.





O altă inovație a celor de la **Legend Enterteinment** este introducerea unui editor cu ajutorul căruia îți poți amenaja citadela. Veți spune că majoritatea jocurilor au inclus câte un editor de hărți, și vă voi da dreptate, însă câte îți permit să faci lucrul acesta chiar în timpul jocului. Ai la dispoziție spear traps, tilting stairways, ziduri și chiar gropi.

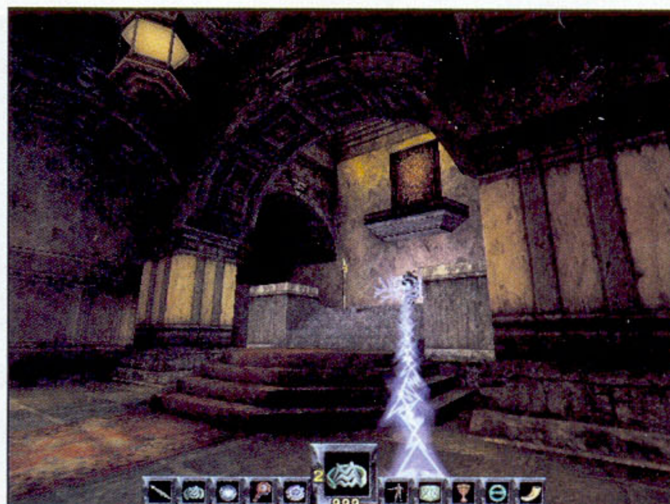
## Single&Multiplayer

*WoT* este un 3D shooter unic în ceea ce privește jocul single player pentru că acesta nu este doar o scuză de a te plimba și a trage în tot ce-ți iese în cale. Prin intermediul acestui mod de joc producătorii reușesc să dea viață poveștii ai cărei protagoniști sunt Elayna și al ei clan Aes Seadai.



Orice femeie ce poate controla puterea divină, The One Power, de cele mai multe ori ajunge în White Tower pentru a fi antrenată și testată timp de mulți ani. Odată trecut ultimul test, ea trebuie să aleagă dintre cele șapte secte, sau Ajahs, în care este divizat clanul Aes Seadai. Consiliul conducător ala clanului, The Hall of the Tower, este alcătuit din câte trei reprezentante din fiecare Ajah, The Sitters, conducătorul, The Amyrlin Seat, și mâna dreaptă a conducătorului, The Keeper of the Cronicles. Elayna face și ea parte din această organizație de femei-vrăjitoare ce au jurat să fie protectoarele sigiliilor. Ea aparține de secta Brown Ajah și are rangul de „Keeper of the Cronicles".

Țelul tău este de a apăra și recupera sigiliile, iar pe parcursul jocului ajungi să descoperi motivele și intențiile ce se ascund în celelalte personaje. La începutul jocului deții două sigilii. Ele se află în nesiguranță căci o a opta sectă a clanului, o sectă secretă, a cărei membri și-au pus sufletele în slujba „Celui Întunecat" își face simțită prezența în White Tower. După ce timp de mulți ani s-au ascuns, cei ce fac parte din secta Black Ajah, căci despre ea este vorba, ajută o armată venită în căutarea sigiliilor să intre în cita-





delă. Sigiliile sunt furate iar tu, în persoana Elaynei, ești trimis să-l recuperezi pe unul dintre ele, acesta fiind debutul aventurii tale.

Cheia succesului în single player este punerea în aplicare a unor tactici de luptă ofensivă și mai ales defensivă. Spre deosebire de alte jocuri first person shooter *WoT* pune accentul mai mult pe abilitatea ta de a gândi strategic și mai puțin pe rapiditatea cu care tragi în inamici. Prin intermediul Elaynei intri într-o lume cu care trebuie să interacționezi dacă vrei să duci la bun sfârșit questul ce ți-a fost încredințat. Numeroase elemente de gameplay pe care le-am întâlnit în *WoT* nu sunt specifice genului 3D shooter. De exemplu, în unele nivele ale jocului va trebui să fii un bun strateg și să aplici complexul sistem de vrăji ce-ți este pus la dispoziție pentru a anihila hoardele de Trollocs, monștrii cei mai des întâlniți în joc, iar în altă parte va fi mai indicat să treci neobservat, eventual pentru a spiona și a te orienta ce tactică va trebui să aplici. Ți se dă o mare libertate de a alege, în funcție de situație, calea ce ți se pare ție mai ușor de aplicat și care are după părerea ta mai multe șanse de reușită.

Pe parcursul jocului Elayna va ajunge Amyrlin Seat și va trebui să fure (spre deosebire de Garett din Thief ea fură cu ceva mai mult zgomot și tărăboi) sigiliile ce sunt în posesia adversarilor, explorând teritoriile acestora și intrând până în inima fortărețelor acestora. La un moment dat am revenit în White Tower pentru a respinge un nou atac al slujitorilor „Celui Întunecat", ca apoi să-mi continui drumul îndreptându-mi pașii spre Mountains of Mist, pe urmele unei expediții pornită în căutarea unuia dintre sigilii. Membrii expediției sunt capturați de Ishamael iar tu te abați puțin și prin temnițele acestuia ca să dai o mână de ajutor celor rămași în viață. Peripețiile Elaynei și implicit ale tale nu se încheie aici, dar mai mult nu vă voi spune.

În ceea ce privește multiplayer-ul se pare că va fi destul de interesant, fiind disponibile trei feluri de joc: Arena, Citadel și Team; ai libertatea de a alege pe oricare din cele patru personaje principale. Arena va fi tradiționalul deathmatch, iar lupta se va da numai cu ajutorul obiectelor magice, ter'angreals. Modul de joc Citadel adaugă ceva nou luptei, folosirea capcanelor. Începi cu două sigilii ascunse în citadela ce îți este pusă la dispoziție și pentru a câștiga ai nevoie de patru. Nu diferă mult de „capture the flag": fiecare jucător nu poate căra mai mult de un sigiliu odată, deci va trebui să-le ascundă și să le păzească cu ajutorul citadel editor-ului. Pe lângă capcane poți folosi și trupe, ce diferă de la personaj la personaj. Al treilea mod de luptă este cel în echipă care este o extensie a jocului Citadel.



## Dreptul la opinie

Povestea jocului nu ar fi fost atât de captivantă dacă creatorii jocului nu ar fi știut cum să o prezinte. La începutul fiecărui nivel îți sunt date sfaturi pentru a duce la bun sfârșit obiectivele secundare și bineînțeles pe cel principal, iar prin intermediul plăcutei voci a Elaynei firul epic îți este prezentat gradat, pe măsură ce noi elemente se adaugă poveștii. Printr-o serie de cut-scene-uri muncite, dialoguri bine gândite și informative, povestea își face treaba și te trezești absorbit în aventura Elaynei.

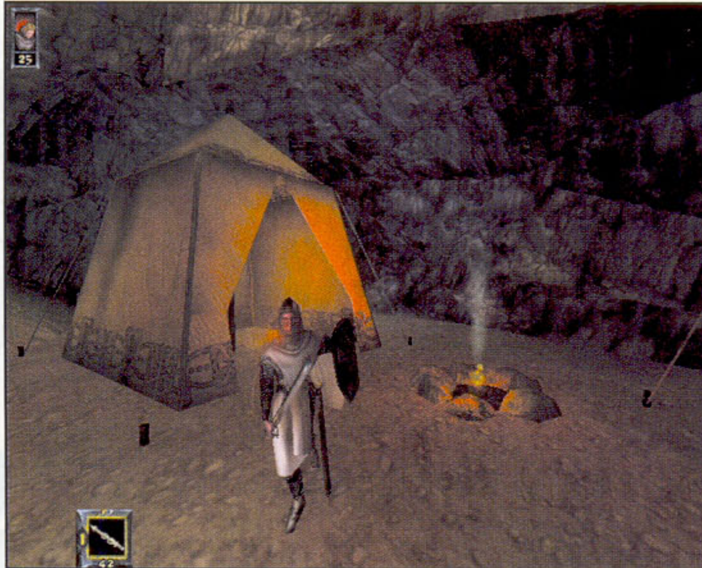
Grafica și sunetul se armonizează aproape perfect creând o atmosferă pe care sincer nu am mai întâlnit-o într-un first person shooter. Clădiri ca White Tower și Citadel of the Forsaken se bucură de o realizare grafică de excepție, pornind de la arhitectură și mergând până la îmbinarea culorilor; chiar și așezările în aer liber arată realist. Din păcate vei avea nevoie de un Voodoo 3 sau un Tnt2 în varianta ultra ca să te bucuri de adevărata frumusețe grafică a jocului.

Senzația pe care o ai atunci când explorezi ruinele orașului Shadar Logoth, nivelul al doilea, este cea mai realistă senzație de horror întâlnită într-un 3D shooter. Începând de la muzică, ce te face să crezi că la următorul pas te vei trezi cu o pereche de ghiare în spate, continuând cu sunetele ce acompaniază fulgerele ce spintecă cerul, și terminând cu grafica ce dă contur unui oraș părăsit cuprins de întuneric, totul contribuie la realizarea unei atmosfere terifiante. Am rămas plăcut impresionat când am observat cât de „întunecos" este făcut întunericul și că în acel întuneric se mișcă și o pereche de ochi roșii, aparținând bineînțeles unui monstru ce urăște chiar și lumina fulgerelor. Acest monstru se ascunde mereu în locurile întunecoase și nu-i place să dai nas în bot cu el, reacționând foarte agresiv, urmărindu-te până fie moare fie te omoară, chiar dacă te refugiezi în apă.



Folosirea obiectelor magice poate va fi puțin dificilă la început pentru că va trebui să cauți chiar în focul bătăliei prin listele de ter' angreals. Multe vrăji pot fi folosite împreună, ducând la o groază de posibilități; mai întâi îngheți inamicul ca apoi să-l prăjești cu ajutorul vrăjii Balefire, vrajă asemănătoare ca efect cu un railgun+quad damage. Am observat că creatorii jocului au știut să plaseze bine obiectele, de obicei water, air și fire shields sunt întâlnite acolo unde ai absolută nevoie de ele. Chiar este un nivel în care înoți printr-un canal și trebuie să colectezi toate water shield-urile pe care le întâlnești ca să nu te sufoci. Vrăjile Shift, Exchange places și Trap-detection sunt de asemenea plasate în aceeași





## Date tehnice

**Gen:** RPG/shooter
**Producător:** Legend Entertainment
**Distribuitor:** Infogrames
**Ofertant:** Best Computers
Tel:01-3147698 Fax:01-3147699
**Sistem recomandat:** P 200MHz 32 MB RAM, MMX, Direct X, multiplayer, joystick, Win95



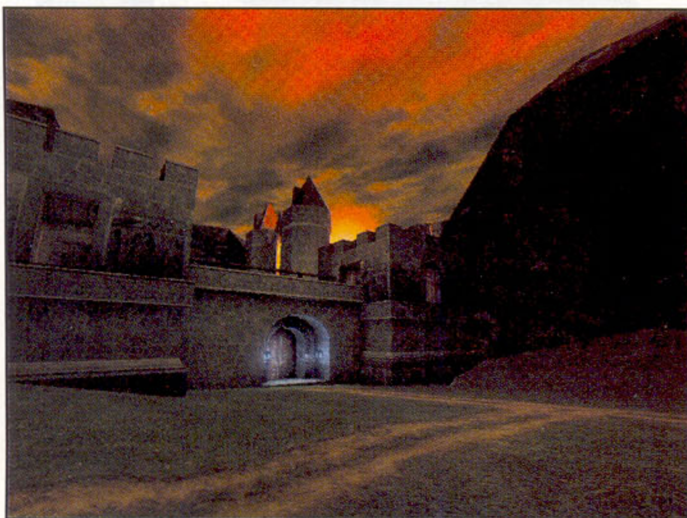
manieră, adică unde-ți trebuie. Există vrăji vechi, dar majoritatea sunt noi și frumos gândite.

La categoria minusuri putem aminti doar câteva, ca exemplu dau nivelul în care Elayna trebuie să-i salveze pa membrii expediției, nivel despre care am amintit ceva mai devreme; ea trebuie să înfrunte mai multe valuri de atacatori, din ce în ce mai puternici, dar am avut surpriza ca nici după 15 minute de joc să nu apară nici măcar un monstru. Oricum problema s-a rezolvat prin repornirea nivelului. Un alt minus este adus de viteza cu care arcașii Whitecloak trag în tine, săgețile ajung instantaneu.

Concluzia se trage de la sine. *WoT* se dovedește a fi un joc excelent din toate punctele de vedere: un scenariu interesant și plin de fantezie, o atmosferă absolut unică care reușește să genereze un feeling pe măsură, idei bune ideal puse în practică, aduce o mulțime de lucruri noi, chiar dacă nu este original din toate punctele de vedere face un pas mare și îndrăznet zic eu în lumea first person-urilor. Acceptați deci provocarea și etalați-vă aptitudinile tactice salvând lumea de la pieire.

Am reușit să vă conving? Bine. Dacă nu, jucați totuși jocul pentru că șansele să-mi dați dreptate după aceea sunt foarte mari și ar fi păcat să pierdeți o asemenea experiență.

*Ionuț Rusu, Iași*





**Iată, își face debutul în acest număr al revistei noastre o nouă rubrică: Reader's Review. Entuziasmați-vă, fideli cititori, dar cu măsură. Pentru că, deși am alocat patru pagini noii rubrici în numărul de față, pentru a o face mai ușor remarcabilă, aceasta va avea numai două pagini în viitor. De aceea, review-urile pe care le veți trimite vor trebui să cuprindă între 7000 și 9000 de caractere cu „space" cu tot (de poze ne ocupăm noi), iar subiectul lor să fie jocuri nu mai vechi de 4-5 luni, despre care încă nu s-a scris în revista noastră nici un review.**

**Articolele primite la redacție vor deveni proprietatea editurii Vogel Publishing și nu se vor returna. Ne rezervăm dreptul de a opera asupra articolelor primite orice modificări pe care le considerăm necesare.**

**În funcție de materialul primit de la voi, este posibil să publicăm articole întregi, sau numai colaje și serii de citate din acestea, eventual cu comentariul nostru, mai în glumă, mai în serios. Am vrea să sperăm că „Review-ul Cititorului" va fi în primul rînd o rubrică în care ne vom face suprize plăcute reciproc.**

# Might & Magic VIII

**Crezi că eşti destul de puternic să faci o alianţă pentru a-l distuge pe Escaton - Destroyer of the Worlds? Răspunsul, în rândurile de mai jos!**

Acest articol nu se vrea a fi mama tuturor articolelor, nici nu poate fi un „walkthrough" în toată regula, pentru că nu mi-ar ajunge toată revista ca să vă povestesc tot ceea ce trebuie făcut pe parcursul acestui titlu. Deci, pot afirma doar că rândurile de faţă sunt nişte „RPG guidelines" care vă vor face viaţa mai uşoară în acest joc!

## Note pe un colţ de hârtie

Expert poţi deveni dacă ai un skill de 4 şi între 500 şi 1000 de gold, depinde de skill sau de magia pe care o doreşti! Pentru Master trebuie un skill de 7. Există însă şi excepţii, cum ar fi Master-ul de la Merchant care îţi cere să ai şi 50 la Personality (păi, un neguţător fără de personalitate este un mic zero)! Pentru Grandmaster este nevoie de un skill de 10 şi anumite statusuri aduse la 50. La Grandmaster-ul de Alchemy treaba stă cu totul altfel, şi anume, un skill de 10, să fii Lich (un quest) şi să ai câte un ingredient de grad maxim! Poate vă întrebaţi de ce? Păi, este foarte simplu, cu ajutorul Grandmaster skill un Lich poate crea poţiuni negre (Black Potions) care măresc permanent fiecare status cu 50 de unităţi!!! Deci... ?

Grandmasterii se află în cele 4 plane corespondente (Grandmaster of Fire este în Plane of Fire).

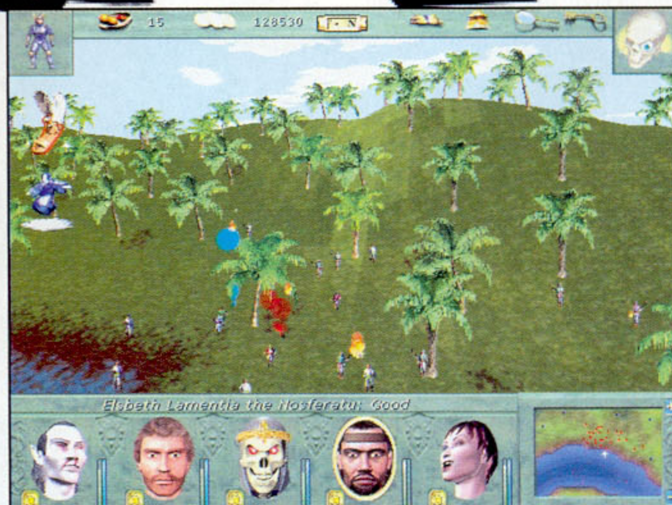
## Magiile

Fire Magic este utilă datorită vrăjilor distructive pe care le poate folosi Necromancer-ul şi mai are o vrajă utilizată foarte mult de către mine personal (la începutul jocului) şi anume Fire Aura care adaugă damage de foc la fiecare armă, temporar. Water Magic pe departe cea mai folositoare pentru magiile de Water Walk, Town Portal (valabilă pentru şase oraşe din joc), Enchant Item şi în final Lloyd's Beacon (eşti teleportat instantaneu între două locaţii în joc). Light Magic aparţine numai pre-



otului, iar necromancerul se poate specializa în






Dark Magic. Nu vreau să mă apuc acum să povestesc despre Souldrinker (Dark) sau Shrinking Ray sau ce să mai zic despre Day of the Gods sau Destroy Undead. Toate acestea pe care vi le-am enumerat sunt extrem de utile în anumite puncte ale jocului sau chiar pe tot parcursul lui!

## Quest-uri pentru Grandmaster

Necromancer-ul poate deveni Lich (Shadowspire) dacă are Lost Book of Khel (Uplifted Library – Dagger Wound Island) și Lich Jar care se află în Mad Scientist Laboratory din Shadowspire.

Vampire se transformă în Nosferatu (Shadowspire) dacă are Remains of Korbu (în Ironsand Desert la Cyclops Lair) și Sarcophagus (Ravage Roaming în Tomb of Korbu), aceste două obiecte le duci celui din Shadowspire.

Minotaur Lord (Ravage Roaming) – Axe of Balthazar o găsești în Dark Dwarf Mines în Alvar, o duci în Dagger Wound Island să fie autentificată de șeful caravanei (în casa șefului – Dadeross) și o predai în Ravage Roaming în Balthazar Lair.

Priest of the Sun (Murmurwoods) – cartea Prophecies of the Sun o găsești în Abandoned Temple din Dagger Wound Island.

Champion (Garrote Gorge) – îi duci lui Sir Charles Quixote sulița Ebonest aflată în Mad Scientist Laboratory.

Dragonul poate deveni Great Wyrm dacă distrugi toți Dragon Hunterii și-i duci sabia Sword of Whistlebone.

Dark Elf poate deveni Patriarch în cazul în care o găsești pe Cauri Blackthorne în Murmurwoods (ea este afară împietrită de Greater Basilisk și o poți găsi dacă pornești de la Circle of Stone spre NW) și te întorci în Alvar pentru a fi avansat în „grad".

War Troll dacă găsești Ancient Homeland of Trolls care este localizată tot în Murmurwoods.

Aceste Quest-uri sunt necesare pentru a deveni Grandmaster, deci, aș putea spune că sunt mai mult decât necesare.

## Quest-uri pentru Alianță

Quest-ul pentru alianța cu Minotaurii este cel mai simplu. În Balthazar Lair trabuie să golești tunelurile care sunt inundate. Pentru a face acest lucru va trebui să activezi manetele în următoarea ordine: A, B, C, E, G, D, J, C, E, F, D, I, C și la sfârșit tragi de maneta cea mai de jos (cea care nu are inscripționat nimic lângă ea).

Dacă distrugi Skeletorn Transformer-ul din Necromancer's Guild vei putea să te aliezi cu Priests of the Sun. La acest transformer nu ajungi decât dacă-l iei cu tine pe Dyson Leyland (aceeași situație și dacă vrei să recuperezi Nightshade Brazier din Temple of Light), iar secvența manetelor este 13254 pornind de la stânga spre dreapta. Cu Necromancerii te aliezi dacă recuperezi Nightshade Brazier din Temple of the Sun.

Cu Crusaderii te aliezi dacă îi duci lui Sir Charles Quixote oul de dragon aflat în fortăreața lui Zog (Ravage Roaming), iar în cazul în care același ou îl dai șefului Dragonilor te vei alia cu Dragonii.

## Quest-uri secundare <Dagger Wound Island>

Power Stone trebuie predată lui Frederick Talimere care va veni cu tine.

Celelalte trei scroll-uri de Cure Disease se află în Abandoned Temple și pe insula de dinainte.

Fratele lui Rohtnax îl găsești pe prima insulă unde te teleportezi.

Antidotul (Annointed Herb Potion) îl găsești în Smuggler's Cove în Ravenshore.

Idol of the Snake se află în Abandoned Temple unde se află și cartea Prophecies of The Sun.

## <Ravenshore>

Trebuie să câștigi la Arcomage în toate cele 11 taverne din Jadame, nimic mai simplu, nu (am observat că ultimul – cel din Regna Island – joacă la resurse)?

Scrisoare lui Edgar Fellmon trebuie să ajungă la șeful smuggler-ilor (Smuggler's Cove se află în estul hărții), iar acesta îți va mai da un quest și anume să o salvezi pe fiica lui care se află în subsolul Ogre Fortress din Alvar. Tot Arion Hunter îți va da o raport fals pe care să-l predai piratului din taverna de pe Regna Island.

Extermini toți lupii, inclusiv cei din peșteră, iar pieile le vinzi. Pentru pieile de Naga (din Garrote Gorge) tot aici se află cel care le cumpără.

## <Alvar>

Cele trei bucăți de brânză sunt în clădirile „... of Eep" aflate în Ravenshore, Garrote Gorge și Ravage Roaming, iar cel căruia







trebuie să i le predai se află în Alvar.

Trebuie să îi omori pe toți Ogres din regiunea Alvar, inclusiv pe cei de pe platoul de deasupra fortăreței.

## <Ironsand Desert>

Poțiunile de Fire Resistance se pot fabrica doar dacă Necromancer-ul (care va deveni Lich, nu?) este Master în Alchemy, iar formula este: Red and Orange Layered + Yellow and Green Layered. (Green = Blue+Yellow iar Orange = Red+Yellow). Tot aici îl vei găsi pe cel care cumpără Royal Wasp Jelly (găsești în Hive în Ravenshore).

## <Garrote Gorge>

Dacă vrei să duci la îndeplinire quest-ul în care trebuie să omori toți dragonii, inclusiv pe cei din peșteră, sfatul meu este să te aliezi cu Crusaderii. În schimb, dacă iei quest-ul să distrugi toți crusaderii, te vei alia cu Dragonii.

Drum of War se află în fortăreața Naga iar Dragonbane Flower (pe malul râului în interiorul canionului) poate fi livrată la ambii doritori.

## Jadame – curs de istorie (sau „Așa cum au procedat Salvatorii Jadame-ului")

Îi raportezi șefului caravanei, Dadeross, despre evenimentele care se petrec în Dagger Wound Island iar acesta te va trimite să-i duci scrisoarea lui Elgar Fellmon (negustorul din Ravenshire – în Merchant House). Fellmon îl va șantaja pe Arion Hunter (Smuggler's Cove) și te va mai trimite să discuți cu șeful lui din Alvar. Pasul următor va fi să mergi în Ironsand Desert, să găsești un martor la erupția lacului de foc și să-l aduci în fața șefului ghildei din Alvar. Troll-ul, ca să vină cu tine, îți va cere să depui cenușa fratelui său în mormântul familiei. După ce rezolvi și această mică problemă poți să te întorci în Alvar, unde pentru binele Jadame-ului (și al tău) vei fi nevoit să încropești o alianță între Dragonii din Garrote Gorge, vânătorii de dragoni conduși de către Sir Don Quixote și ei aflându-se tot în Garrote Gorge, Preoții Soarelui (Priests of the Sun) din Murmurwoods, Necromancerii din Shadowspire și Minotaurii din Ravage Roaming. Pentru ca această alianță să aibă cea mai mică șansă de succes, va fi nevoie ca să convingi trei din aceste cinci principale facțiuni ale continentului Jadame. Consiliul alianței își are sediul în Ravenshore, iar ei îți vor da următoarea misiune. Consilierii te vor trimite să distrugi flota Regnan. Pentru aceasta va fi nevoie să ajungi pe Island of Regna și acest lucru nu se poate înfăptui decât dacă iei submarinul de pe Dagger Wound Island. Odată ajuns pe Dagger Woun Island intri în Abandoned Pirate Keep unde vei găsi muniția potrivită pentru tunul de afară. Distrugi flota și te întorci la consilu, regina Catherine Ironfist și Xantor (un magician foarte puternic) au ajuns, iar tu trebuie să faci tot posibilul să-l ajuți pe Xantor. Xantor te va trimite să recuperezi 4 „Heart of ..." din cele 4 plane: Wate, Fire, Earth și Air și din aceste obiecte îți va face Conflux Key cu ajutorul căreia vei putea intra în Escaton Crystal. În Escaton Crystal vei găsi un portal spre Plane Between Planes care-l activezi de la panoul respectiv tastând codul de culori necesar. În Plane Between Planes se află închisorile celor patru lorzi (Water, Air, Earth și Fire) și Escaton's Palace. Intri în palat, vorbești cu Escaton și îi răspunzi la



| WEAPONS | EXPERT | MASTER | GRANDMASTER |
|---|---|---|---|
| Sword | Ravenshore | Garrote Gorge | Regna Island |
| Dagger | Alvar | Ravenshore | Regna Island |
| Axe | Garrote Gorge | Ravenshore | Ravage Roaming |
| Staff | Ravenshore | Ironsand Desert | Shadowspire |
| Mace | Ravenshore | Garrote Gorge | Ironsand Desert |
| Spear | Ravenshore | Alvar | Dagger Wound |
| Bow | Dagger Wound | Ravenshore | Alvar |
| **MAGIC** | | | |
| Air | Dagger Wound | Ravage Roaming | Plane of Air |
| Water | Ravenshore | Ironsand Desert | Plane of Water |
| Fire | Ravenshore | Alvar | Plane of Fire |
| Earth | Dagger Wound | Alvar | Plane of Earth |
| Spirit | Ravenshore | Garrote Gorge | Murmurwoods |
| Body | Dagger Wound | Garrote Gorge | Murmurwoods |
| Mind | Alvar | Ravage Roaming | Murmurwoods |
| Light | Ravenshore | Murmurwoods | Regna Island |
| Dark | Alvar | Shadowspire | Regna Island |
| **ARMOR** | | | |
| Leather | Dagger Wound | Ravage Roaming | Ironsand |
| Chain | Ravenshore | Alvar | Regna Island |
| Plate | Dagger Wound | Ravenshore | Garrote Gorge |
| Shield | Alvar | Shadowspire | Garrote Gorge |
| **MISCELLANEOUS** | | | |
| ID Item | Alvar | Dagger Wound | Shadowspire |
| ID Monster | Garrote Gorge | Murmurwoods | Ravenshore |
| Alchemy | Alvar | Murmurwoods | Dagger Wound |
| Armsmaster | Garrote Gorge | Dagger Wound | Regna Island |
| Bodybuiling | Dagger Wound | Garrote Gorge | Ironsand Desert |
| Learning | Murmurwoods | Shadowspire | Garrote Gorge |
| Meditation | Ravenshore | Alvar | Shadowspire |
| Merchant | Dagger Wound | Alvar | Ravenshore |
| Repair Item | Ravenshore | Garrote Gorge | Murmurwoods |
| Disarm Trap | Dagger Wound | Alvar | Regna Island |
| Perception | Alvar | Shadowspire | Ravage Roaming |
| Regeneration | Ironsand Desert | Murmurwoods | Dagger Wound |
| **ABILITIES** | | | |
| Vampire | Shadowspire | Shadowspire | Shadowspire |
| Dark Elf | Alvar | Ravenshore | Alvar |
| Dragon | Garrote Gorge | Garrote Gorge | Garrote Gorge |



ghicitori (răspunsurile se află pe pagina ruptă din Merchant House of Alvar în Ravenshore) astfel: Prison (1), Inside (2) şi Egg (3). Escaton îţi va da nişte chei (Ring of Keys) pe care le vei folosi ca să poţi intra în închisorile celor patru Lorzi. Îi salvezi, şi ... gata jocul!!!

## Observaţii de sfârşit

După ce ai completat quest-urile din Murmurwoods (cel în care trebuie să o salvezi pe Dark „Elfiţă" ca cel din Alvar să te facă Patriarch) şi cel din Shadowspire din Mad Scientist Laboratory (după ce recuperezi suliţa Ebonest, şi îi dai, din Ravenshore de la Dervish Chevron, antidotul cavalerului Blazen Stromlance, care este ţinut în camera de la etaj), cei doi se vor afla la dispoziţia ta în Adventurer's Inn, şi, crede-mă că sunt foarte buni amândoi! Păcat că eu am ales ca personaj principal un Dark Elf şi n-am folosit-o pe Cauri pentru că aveam nevoie de abilităţile celorlaţi şi nu mi-am permis că am două personaje de acelaşi tip.

Plane of Water se află în Ravage Roaming, Plane of Fire în Ironsand Desert, Plane of Air în Murmurwoods şi Plane of Earth în Dagger Wound Island.

Pe tot parcursul jocului n-am găsit Eclipse Shield (există presupuneri că s-ar afla în Necromancer's Guild) şi n-am reuşit să deschid Vault of Time iar la Druid Circlet of Power nu am reuşit să-i găsesc nici o folosinţă.

*erpegistu' de serviciu - K'shu*



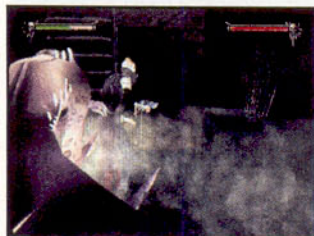
# Nightmare Creatures 2















## Continuarea unui titlu care a avut oarece succes la posesorii de console

Probabil că cei cu vechime în domeniu au avut de-a face cu primul titlu al acestei serii (dacă poate fi numită serie la cele două episoade ale sale), şi ştiu deja că este vorba despre înfruntarea dintre rău, reprezentat de Adam Crowley şi armata sa de monştri, şi bine, adică personajul pe care am avut noi ocazia să-l controlăm, şi care se numea Wallace. Acest Wallace, atras de viaţa de noapte din Londra, locul în care toată acţiunea se desfăşoară, se încurcă cu tot felul de persoane dubioase. Una dintre aceste persoane, îl aruncă în braţele lui Adam şi ale monştrilor lui, şi eroul cel bun sfârşeşte întemniţat, chinuit zilnic de cruzii săi inamici.

### Revenire...

Noul titlu al celor de la Kalisto reia acţiunea predecesorului său. După o sută de ani, Wallace se întoarce, mai nervos ca niciodată. Se pare că tipul este nemuritor, dacă a stat la naftalină un secol şi vine hotărât să nu ierte nimic. The bad guy, Adam Crowley, după ce şi-a refăcut forţele, a tras o vrajă mare, aproape la fel de mare ca a celor din parlament, şi a reuşit să invoce o entitate super-puternică, alături de care este decis să cucerească lumea. Se pare că cei doi se vor înfrunta din nou. De această dată, binele trebuie să învingă.



Şi de această dată, nu mai avem de a face cu un simplu action-game. În *Nightmare Creatures 2*, scenele de acţiune se vor împleti cu secvenţe de luptă (gen *Mortal Kombat*) şi cu cele dedicate vrăjilor de care dispun personajele care se confruntă. Toate aceste părţi ale jocului se vor desfăşura la persoana a treia. Acţiunea are loc tot în Londra (dar şi în Paris şi alte oraşe celebre), dar spaţiile în care personajul are libertate de mişcare sunt mult mai mari. De asemenea, s-a lucrat mult şi la AI-ul inamicilor, şi acest lucru va putea fi văzut mai ales în timpul luptelor. Orice lovitură pe care o vom repeta de prea multe ori va fi „învăţată" de către oponentul nostru, care va găsi răspunsul la această lovitură extrem de repede. Reacţia în momentul în care un personaj controlat de calculator este lovit, va depinde în foarte mare măsură de forţa şi de direcţia loviturii.





### ...în forţă!

Cei de la Kalisto au muncit mult la această producţie, şi acest lucru este vizibil mai ales în aspectul grafic al jocului. Este folosit un engine total nou, despre care producătorii spun că face faţă cu brio aglomerărilor de personaje. Chiar dacă într-un spaţiu extern, pe un fundal alcătuit din clădiri sumbre şi străzi întunecate, vreo cinci-şase personaje trag o cafteală, jocul nu se va sacada deloc. Cursivitatea nu va fi deloc afectată de multitudinea de detalii necesare unei asemenea scene. Calitatea imaginii este şi ea la înălţime, atât cât putem cere de la un astfel de suport.

Sunetele sunt menite să întregească atmosfera sumbră ce caracterizează locurile în care se va desfăşura acţiunea. Aşadar, dacă sunteţi pasionaţi de jocuri de acţiune third-person, aveţi acum ocazia să vă diversificaţi gama de titluri preferate cu unul nou: *Nightmare Creatures 2*.

*Dr. Pepper*

**Gen: Action-adventure**
**Producător: Kalisto**
**Distribuitor: Konami**

# ECW Hardcore Revolution

**Dacă titlul nu o spune, o spun eu: este vorba despre un simulator de wrestling.**

Care, cum era de aşteptat, vine de la experţii incontestabili ai acestui gen de simulatoare, **Acclaim.** Numele complet al acestui nou simulator de wrestling este *Extreme Championship Wrestling Hardcore Revolution,* dar în spatele acestui nume pompos se ascunde un produs care prezintă multe similarităţi cu WWF Attitude, al aceloraşi producători. Diferă doar personajele. Asta deoarece *Extreme Championship Wrestling* este o organizaţie care există şi în realitate, care spre deosebire de WWF sau WCW pune un accent mai mare pe violenţă decât de spectacol. Acest lucru, care în realitate nu poate fi decât oribil, prinde bine într-un astfel de simulator, deoarece fanii genului nu prea au avut ocazia să pătrundă şi în lumea ECW. Să intrăm deci în ring, plini de curaj, şi să vedem ce ne aşteaptă.

## Gong!

Aminteam de similitudinile destul de izbitoare cu *WWF Attitude*. Ca să nu bată chiar deranjant la ochi cei de la **Acclaim** au introdus în *ECW Hardcore Revolution* o serie de mişcări noi, mai ales scheme de finalizare, care vor face deliciul fanilor. Mai iese în evidenţă şi prezenţa reprezentantelor sexului frumos (că slab nici nu încape vorba), care vor lupta asemenea băieţaşilor, folosind aceeaşi gamă de scheme. Aşa ceva chiar că nu am mai avut ocazia să vedem pe ecranele monitoarelor (sau ale televizoarelor), şi va fi o adevărată premieră să auzim strigătele războinice ale unei wrestleriţe supărate.

Punctul forte al acestei producţii este reprezentat de posibilitatea mutării luptei în afara ringului. Această posibilitate am mai întâlnit-o şi la alte titluri ale genului. Ţineţi minte este interacţiunea cu personajele din public, aruncatul adversarului peste spectatorii din primele rânduri, care îngroziţi se fereau din calea „zburătorului", sau obiectele care nu le lipseau unora dintre luptători. Ei bine, veţi rămâne cu ele doar în minte, pentru că cei de la **Acclaim** nu s-au deranjat să le introducă în această nouă producţie, cu toate că le-ar fi asigurat un succes imens în rândul fanilor de astfel de simulatoare.

Cu totul nou ar mai fi, cică, sunetele. Spun producătorii, nu eu, care nu prea am reuşit să înţeleg ce poate fi nou la sunetele unui simulator de wrestling. Cu toate acestea *ECW Hardcore Revolution* nu poate deranja pe nimeni. Este un alt simulator de astfel de sport, pe care cei cu adevărat împătimiţi îl vor savura cu siguranţă.

*Dr. Pepper*



**Gen: Simulator de wrestling**
**Producător: Acclaim**
**Distribuitor: Acclaim**



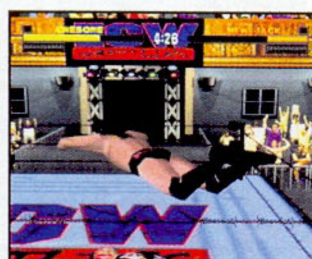




















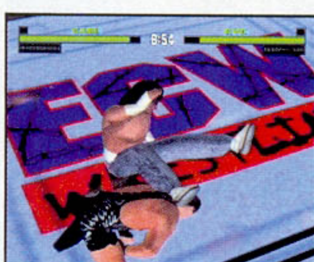
















# Jocul - Zeul Mileniului Trei

Unul din aspectele cele mai importante pentru „impresia artistică" pe care o face un joc asupra celor care îl privesc este animația. Aduceți-vă aminte de *„Prince of Persia"*. Acest joc arcade tipic, în care jucătorul, în rolul unui tânăr viteaz, străbătea zeci de kilometri de temnițe pentru a o salva pe aleasa inimii sale, a impresionat în primul rând prin calitatea animațiilor personajului. Dacă faceți o comparație între acest joc și altele asemănătoare din acea vreme (*„Jill of the Jungle"* sau *„Dangerous Dave"*, de exemplu) vă puteți da seama cât de important a fost sistemul de animație pentru succesul jocului.

Acest exemplu se referă la un joc 2D, dar animația este la fel de importantă și într-un joc 3D. Să comparăm animațiile fluente și realiste ale unor jocuri ca *Unreal Tournament* sau *Half-Life* cu animațiile ciudate ale dinozaurilor din *Trespasser*. Dacă în *Unreal* animațiile sunt cumva puse în umbră de calitatea texturilor, ele sunt totuși suficient de bune ca să nu contrasteze. În *Half-Life*, animațiile au un rol foarte important în construirea atmosferei jocului și, chiar dacă mai au unele mici scăpări, sunt atât de bine concepute încât nu ne dăm seama de aceasta. În Trespasser, însă, defectele animațiilor sunt atât de mari încât nu pot fi trecute cu vederea (eu n-am reușit să ucid nici măcar un dinozaur din cauza balansului anormal al brațului care ținea arma - pur și simplu, mă amețea...).

Dar poate că importanța animațiilor se vede cel mai bine în alte tipuri de jocuri 3D, nu în first-person shooters. Comparați *NHL 98* cu *Actua Hockey* sau *Fifa 98* cu *World League Soccer* (am pus alături jocuri apărute cam în aceeași perioadă) și veți înțelege ce vreau să spun...
















Dacă în jocurile 2D animațiile personajelor și ale obiectelor se bazau exclusiv pe sprites, secvențe de imagini succesive al căror principiu de funcționare ar trebui să va fie familiar, fiind același ca în cazul desenelor animate, pentru jocurile 3D animațiile se realizează într-un mod puțin diferit.

Să vedem mai întâi ce anume se poate anima într-un joc.

## Animația obiectelor

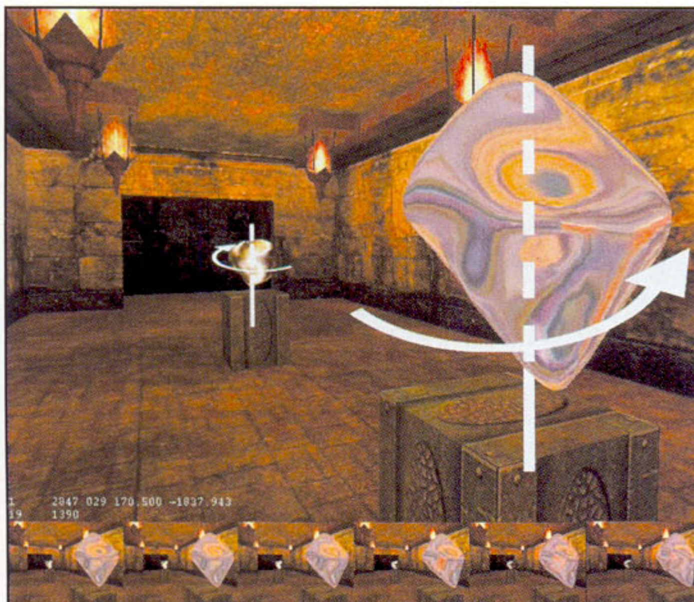
Obiectele sunt acele elemente ale jocului asupra căruia jucătorul poate interveni (butoane, lăzi, mobilier, uși, lifturi etc.). În general, un obiect este unitar (format dintr-un singur element), astfel încât animația sa se aplică asupra obiectului în ansamblu.

Astfel, o ușă se deschide fie rotindu-se în jurul unei axe corespunzând poziției balamalelor, fie alunecând în lateral. În primul caz, se aplică o rotație în jurul axei fixe, predefinite; în al doilea caz, ușa suferă o translație pe o direcție fixă.

În jocuri nu vom întâlni prea des obiecte care să fie formate din mai multe părți. De aceea, animațiile obiectelor se reduc la rotații și translații, o animație putând fi astfel perfect definită printr-o formulă matematică.

## Animația personajelor

Personajele sunt elemente ale jocului cu mult mai complexe (din punct de vedere al animatorului) decât obiectele. Explicația acestei complexități constă în alcătuirea personajelor - în general, ele sunt formate din mai multe elemente între care există conexiuni și reguli de mișcare. Un personaj umanoid, de exemplu, are un trunchi de care sunt legate picioarele și mâinile



prin articulații. Apoi, fiecare mână este alcătuită din mai multe elemente (degetele, palma, antebrațul, brațul, umărul) care sunt legate între ele și care au anumite libertăți de mișcare (nu se pot deplasa decât într-un anumit fel, în funcție de poziția celorlalte elemente).

Există mai multe metode de realizare a animațiilor care permit realizarea acestui tip de legături complexe. Ele tratează elementele care alcătuiesc personajele ca o ierarhie, stabilind cu exactitate ordinea de tratare a elementelor și influența pe care fiecare dintre ele o are asupra celorlalte.

## Forward Kinematics

Forward Kinematics (termenul comun folosit este FK) este cea mai veche metodă de animație a unei ierarhii de obiecte. Folosind FK, fiecare element al unei ierarhii este tratat individual și în ordine - pentru ca un anumit element situat în partea finală a ierarhiei să fie pus într-o anumită poziție, toate celelalte elemente care îl preced trebuie să fie deplasate manual în poziția corectă. Practic, mișcarea elementelor înlănțuite se transmite numai de la elementul superior la cel inferior, de la „părinte" (elementul primar) la „copil" (elementul derivat).

Majoritatea programelor vechi de animație nu permiteau decât folosirea FK; principalul dezavantaj al FK devenea evident în momentul în care încercai să păstrezi un personaj cu piciorul lipit de pământ, să zicem, în timp ce își deplasa celălalt picior. Datorită structurii ordonate a FK, erai nevoit să miști piciorul, să îndoi genunchii, să flexezi articulația călcâiului și abia apoi să te asiguri că laba piciorului și-a păstrat poziția.

Același lucru se petrecea și în cazul menținerii fixe a mâinilor - pentru determinarea poziției palmei, trebuiau întâi deplasate elementele superioare ierarhic : brațul și antebrațul.

## 3.2. Inverse Kinematics

Inverse Kinematics (termenul comun folosit este IK) este cea mai folosită metodă de animație a unei ierarhii de obiecte. După cum spune și numele, ea este opusă ca mod de tratare metodei Forward Kinematics; astfel, în IK, fiecare element al ierarhiei este deplasat în așa fel încât un element inferior ierarhic să capete o anumită poziție sau orientare. Practic, în IK, mișcarea se transmite în ambele sensuri - în sus, de la copil la părinte, conform regulilor de IK stabilite, și în jos, de la părinte la copil, ca moștenire clasică FK, cu restricțiile care decurg din regulile de IK.

Folosind IK, atunci când un animator vrea să deplaseze laba piciorului unui personaj, în mod automat, piciorul se destinde sau se întinde conform regulilor de mișcare, astfel încât să se ajungă la efectul dorit (poziționarea corectă a labei piciorului). Atunci când corpul personajului se mișcă, elementele intermediare (șoldul, genunchiul) se deplasează astfel încât să mențină laba piciorului în poziția dorită. IK este deci mult mai comod de utilizat pentru animatori.

Un dezavantaj al IK îl constituie necesitatea existenței unui set de reguli foarte precise care stabilesc modul de deplasare al elementelor ierarhiei și limitele acestor deplasări. Astfel, pentru a realiza o animație realistă, limitele de destindere/întindere ale diferitelor părți care alcătuiesc un personaj de formă umană trebuie să fie cele care există și în realitate (capul nu poate fi răsucit la spate, de exemplu). Este foarte dificil să definești cu exactitate aceste reguli, iar implementarea unui sistem performant care să respecte cu strictețe aceste reguli este încă și mai dificilă.

## Motion Capture

Motion capture (mocap, pe scurt) nu este practic o tehnică de animație, ci o tehnică prin care se pot înregistra informații reale asupra poziției și vitezei unui corp. Folosind motion capture, se pot înregistra mișcările unui actor, iar aceste informații pot fi folosite pentru a crea animații.

Evident, motion capture nu este o soluție decât pentru jocurile












realiste, în care personajele sunt ființe umane sau cel mult umanoide, aceasta deoarece există tentația de a importa direct informațiile înregistrate, fără a le mai prelucra, pentru a crește productivitatea. Dacă pentru anumite jocuri (cum ar fi simulatoarele sportive - vezi seria *FIFA*) motion capture este într-adevăr unealta potrivită, îmi imaginez cu greu cum ar putea fi ea folosită pentru a crea animația unui dragon sau a unui extraterestru miriapod.

## 4. Stocarea animațiilor

După realizarea animațiilor, acestea pot fi stocate pentru a fi redate mai târziu, în timpul jocului. Există două metode „clasice" de stocare a animațiilor.

Prima metodă presupune stocarea tuturor cadrelor care compun animația prin înregistrarea poziției tuturor vertex-ilor în fiecare din cadre. Să presupunem că am realizat o animație în care un soldat aleargă. Tempoul animației (timpul în care ea trebuie să fie redată) este fix și se exprimă de obicei în cadre/secundă. Să zicem că animația noastră trebuie să dureze doua secunde și este formata din 30 de cadre. Pentru a stoca animația vom avea deci nevoie de spațiu de depozitare pentru de 30 de ori numărul de vertex-i din care este format soldatul.

Avantajul acestei metode este ușurința de redare a animației - computerul trebuie doar să citească informațiile stocate și să construiască modelul. Dezavantajul ei constă în dimensiunile uneori foarte mari ale fișierelor în care sunt stocate animațiile.

A doua metodă se bazează pe „oase". Oasele (organizate, evident, într-un schelet) sunt un sistem de tip ierarhic, asemănător sistemului folosit pentru realizarea animației, în care fiecărui element din ierarhie îi corespunde o anumită submulțime de poligoane. În funcție de poziția fiecărui os se poate calcula poziția poligoanelor asociate. Astfel, în loc să înregistrăm poziția tuturor vertex-ilor în fiecare cadru, vom înregistra numai poziția oaselor, la redare calculând dinamic, în funcție de această poziție, valorile vertex-ilor.

Avantajul acestei metode este deci că economisește foarte mult spațiu. Dezavantajul ei este că are nevoie de mai multe resurse la redare (deoarece valorile vertex-ilor trebuie calculate).





## Implementarea efectivă a animațiilor

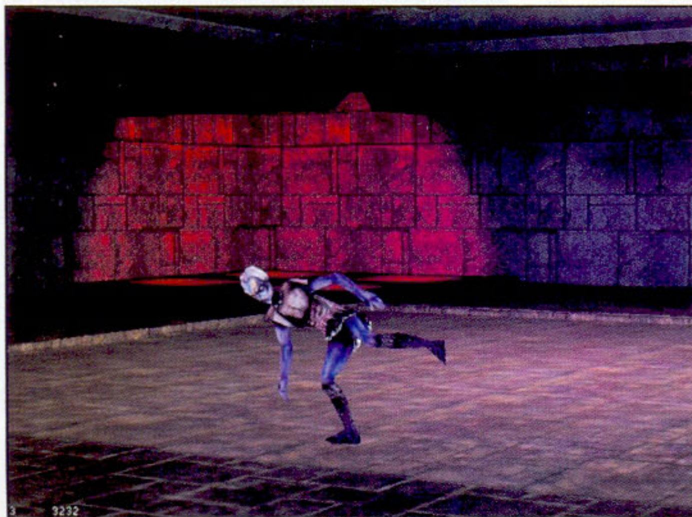
În funcție de modul de stocare ales, redarea se va face fie prin citirea efectivă a valorilor stocate ale vertex-ilor și construcția modelului pe baza acestora, fie prin citirea datelor și calculul vertex-ilor.

Indiferent însă de metoda de stocare, redarea animațiilor trebuie să țină seama de tempo-ul acestora.

Să presupunem că animația este redată pe două sisteme de calcul diferite, unul reușind să randeze 30 de cadre pe secundă, iar celălalt 60 de cadre pe secundă. Dacă nu ar exista un sistem de control al animației, o animație de 30 de cadre, gândită să dureze 2 secunde, ar dura doar o secundă pe primul computer și o jumătate de secundă pe al doilea (imaginați-vă ce efect tip Charlie Chaplin ar apărea :).

Dacă vreți să vedeți o astfel de problemă în realitate, căutați demo-ul jocului *„Nightmare Creatures"*; eu n-am mai reușit să-l joc după ce mi-am cumpărat o placă Voodoo !!! Motivul : toate animațiile erau mult prea rapide, depășindu-mi reflexele...

Iată de ce este nevoie de un sistem de interpolare a animației. Interpolarea presupune crearea unor noi cadre de animație pornind de la valorile deja existente. Pentru ca animația să fie la fel de rapidă indiferent de viteza computerului, prin interpolare se realizează o adaptare dinamică a numărului de cadre al animației la numărul de cadre pe secundă realizat pe computerul respectiv. Practic, cu cât FPS-ul este mai mare, cu atât se generează un număr mai mare de cadre pentru a păstra constantă durata animației. Invers, pentru un FPS scăzut, se mai elimină din cadrele animației.





Interpolarea poate fi folosită şi pentru asigurarea unei tranziţii line între două animaţii. Atunci când se trece de la o animaţie la alta, pentru asigurarea unei treceri corecte de la una la alta nu exista decât trei soluţii :

- să se creeze animaţiile astfel încât să se poată imbrica perfect;
- să se creeze o animaţie intermediară;
- să se interpoleze porţiunile extreme ale celor două animaţii;

Evident, această interpolare dă rezultate bune numai dacă animaţiile sunt apropiate ca poziţie şi orientare a mişcării.

O altă problemă care apare la implementarea animaţiilor este legată de gestiunea „legăturilor" dintre oase. Atunci când stocăm animaţia ca un schelet, ca un sistem ierarhic de oase, vor exista întotdeauna zone ale skin-ului personajului care vor fi influenţate simultan de mişcarea mai multor oase. Aceste zone necesită o tratare specială pentru ca în skin să nu apară fisuri. O metodă care permite gestionarea acestor zone este metoda numita vertex blending.

Prin vertex blending se înţelege „amestecarea" vertex-ilor de graniţă ai regiunilor care se unesc în zona de influenţă despre care am vorbit mai sus. Să spunem că avem o animaţie în care un personaj îşi flexează braţul. În acest caz, zona cotului este o zona în care asupra skin-ului acţionează două oase. Pentru ca la flexarea completă în cot să nu apară o fisură, trebuie ca vertex-ii celor două părţi ale skin-ului (antebraţul şi braţul) să se îmbine.

## Soluţia moderne

Pentru stocarea animaţiei se alege metoda ierarhiei de oase, în primul rând datorită necesităţilor de stocare reduse implicite, care ne permit să stocăm un număr mare de cadre ocupând în acelaşi timp un spaţiu mic de memorie.

De asemenea, sistemul ierarhiei de oase permite dezvoltarea unei metode de interpolare rapidă între cadrele animaţiei, investiţie utilă pentru a asigura un comportament identic al jocului pe maşini diferite. În ceea ce priveşte implementarea animaţiilor, aceasta s-a făcut în integrare perfectă cu programele folosite pentru crearea animaţiilor, precum şi cu modul de stocare a personajelor.

Personajele jocului sunt realizate folosind „petice" Bezier, o tehnică ce permite o variaţie semnificativă a numărului de poligoane al personajelor. Astfel, se stochează un număr relativ mic de vertex-i pentru fiecare personaj, urmând ca în funcţie de puterea de calcul a sistemului folosit să se genereze un număr mai mare sau mai mic de vertex-i.

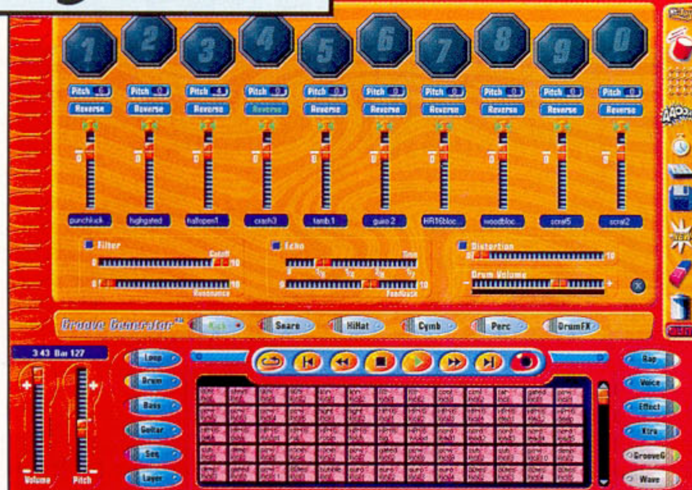
În cele din urmă, se foloseşte vertex blending pentru ameliorarea aspectului animaţiilor şi eliminarea efectelor neplăcute („ruperi" ale skin-urilor, fisuri etc.).

*Claude*







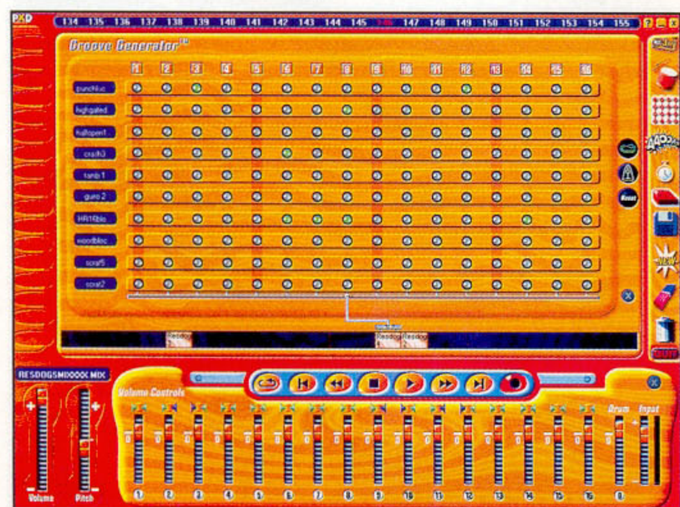




# Dance eJay 2

## Studio muzical la domiciliu

Cu mai bine de un an în urmă, tot în paginile revistei noastre, puteați citi de un programel conceput de o firmă germană, **PXD Musicsoft**, cu care vă puteți transforma calculatorul personal într-un mic studio muzical. Între timp, mai precis vara trecută, a fost lansată versiunea cu numărul doi a acestui software, *Dance eJay 2*. La fel ca și predecesorul său, *Dance eJay 2* este un program de mixaj cu mici posibilități de compoziție care se adresează în special amatorilor.



### DJ de ocazie

Principiul de lucru cu programele *eJay* a rămas același. Din imensa bibliotecă de sunete pusă la dispoziție alegem câteva, care ne-au plăcut și încercăm să le îmbinăm cât mai armonios pe cele 16 canale ale programului (dublu față de primul *Dance eJay*). De obicei, canalele folosite sunt mono, dar putem oricând cupla câte două dintre ele pentru a obține efecte de stereo. Cu toate acestea, efectele de stereo sunt încă destul de „primitive" și nu ne oferă prea multă libertate de exprimare. Însă nu trebuie uitat că programul se adresează amatorilor, celor cu foarte puține cunoștințe de muzică, poate chiar deloc. Mă plângeam atunci când am prezentat *Dance eJay* că acesta nu oferă absolut deloc posibilitatea de a crea fading-uri (in sau out). *Dance eJay 2* aduce o rezolvare destul de inedită pentru această problemă. Are încorporat o masă de mixaj cu ajutorul căreia putem modifica volumul sunetului de pe oricare canal dorim în real time. O altă posibilitate pe care ne-o oferă *Dance eJay 2* este aceea de a prelucra sample-urile oferite, le putem modifica tonalitatea, viteza sau dimensiunile, le putem distorsiona, robotiza etc... Încet-încet programele eJay par să ofere tot mai multe facilități apropiindu-se de cele profesionale (e adevărat, mai e drum lung până acolo).



### Tobe

Punctul forte al programului este generatorul de tobe, singurul care ne oferă posibilitatea de a ne realiza practic sample-urile proprii de la zero. E adevărat că este limitat doar la drum and bass. Însă posibilitățile oferite sunt fantastice, numai cu generatorul de drum poți realiza o melodie de la cap la coadă, deși este mult mai des folosit pentru a imprima ritmul melodiei.

Toate acestea la un loc, plus cele trei CD-uri cu sample-uri apărute ulterior (Latin Dance, Trance și House) garantează multe ore de distracție și muzică exact așa cum ne-am dorit.

*Claude*

**Producător:**
**PXD Musicsoft**
**Distribuitor:**
**Best Computers**
**Tel. 01-3147698**
**Fax. 01-3147699**

# Star Wars - Pit Droids

## Anakin Skywalker este complet depăşit, iar Watto este disperat. Tu, vei face faţă?

Lucas Learning nu au stat pe loc, ci au făcut tot posibilul ca să exploateze mina de aur a mitului Star Wars. Din fericire, o fac spre folosul tuturor, inclusiv al celor mici. Deşi, fiind aici vorba despre *Pit Droids*, cred că trebuie să-i adăugăm la aceştia şi pe cei mari şi foarte mari. Pentru că, în momentul în care am instalat *Pit Droids* pe calculatorul meu, cu greu am mai putut să îl folosesc eu însumi. Toţi prietenii mei, care mai de care, se instalau la tastatură şi încercau să rămână cât mai mult acolo, cu scopul vădit de a termina cât mai multe nivele din acest joc. Pur şi simplu, *Pit Droids* pare să atragă pe toată lumea.

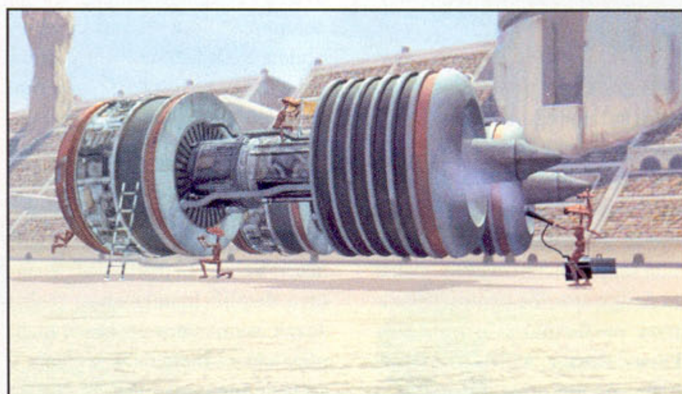
### Ce sunt pitdroizii?

Ei bine, să repari Pod Racer-e poate fi periculos. Mai ales motoarele Pod-urilor sunt prea nervoase pentru a fi în siguranţă în preajma lor, chir şi atunci când sunt ancorate şi testate „în iesle". Aici apare utilitatea pit droids-ilor. Este sarcina acestora să se ocupe de tot ceea ce înseamnă întreţinerea şi repararea Pod Racer-elor. Ei, pit droids, sunt produşi în cantităţi industriale pe planeta Cyrillia. Măsoară aproape un metru în înălţime şi sunt livraţi într-o gamă largă de culori. Sunt în stare să ridice o greutate de câteva ori mai mare decât cea proprie, şi sunt programaţi să-şi privească propria muncă aşa, ca şi cum ar fi de o extraordinară urgenţă. Problema cu ei este de fapt tendinţa spre viteză în execuţia oricăror lucrări de reparaţie. Pit droids nu sunt programaţi pentru o mare complexitate a operaţiunilor pe care le pot efectua, iar în plus sunt şi prea zeloşi, ceea ce poate duce la multe stricăciuni şi desincronizări în cazul în care nu sunt supravegheaţi.

### Mai mult decât Lemmings

Watto, stăpânul lui Anakin Skywalker, a cumpărat un întreg transport de pit droids, dar se pare că nu îi poate folosi, pentru că nu este capabil să îi stăpânească, adică să îi coordoneze. Iar pit droids strică atât de mult, cât Anakin nu mai poate repara. Uite-aşa se face că, în teribil de haiosul filmuleţ de introducere a jocului, Watto te roagă să-i iei pit droids de pe cap şi să faci ce-i şti, numai să îi duci la arena unde se desfăşoară cursele de Pod Racers.

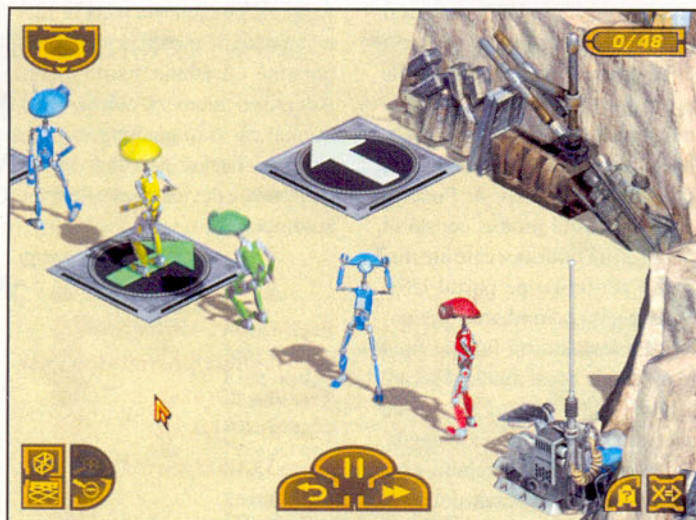
După cum poate v-aţi dat seama, *Pit Droids* este un fel de *Lemmings*. Ba chiar cu mult mai mult de atât. Pentru că, deşi ai un punct din care îţi „ies" pit droids şi unul în care trebuie aceştia să ajungă, lucrurile sunt mult mai complicate. Pit droids se direcţionează cu ajutorul unor săgeţi puse în calea lor, în aşa fel încât să nu cadă în vreun ventilator sau să se izbească unii de alţii, ceea ce duce la pierderea lor. Deci, vedeţi, sunt de fapt mai multe „intrări" pentru pit droids, iar aceştia se pot intersecta şi lovi. Atunci, pot fi de folos alt fel de săgeţi, cele care lasă să treacă netulburaţi un număr de pit droids, iar alt număr este direcţionat de săgeată, ciclul repetându-se apoi. Pe de altă parte, există porţi în care condiţia de trecere este ca pit droids să aibă o anumită culoare, sau să transporte o anume unealtă. Sau chiar să aibă o anumită culoare a corpului şi o alta a „capului". Pentru a-i ajuta să satisfacă aceste condiţii, pit droids trebuie ghidaţi spre diverse ateliere şi vopsitorii, în aşa fel încât să-i duci mai departe, spre nivelul următor, până în Arenă. În total, peste 300 de astfel de puzzle-uri vă vor aştepta. Dacă vă place, însă, jocul nu se termină aici, deoarece vi se oferă un puzzle editor, cu care vă puteţi realiza propriile năstruşnicii, una mai dificilă şi mai ingenioasă decât celelalte.



Recomand călduros acest joc celor care au gustat genul *Lemmings* sau *TIM*. Mai mult decât acestea prin complexitatea puzzle-urilor, *Pit Droids* oferă o muzică de fundal excelentă, cutscene-uri pline de umor şi o stare generală de amuzament lejer, care vă va scoate cu siguranţă din ritmul trepidant al vieţii de zi cu zi.

*Marius Ghinea*

**Producător: Lucas Learning**
**Distribuitor: UbiSoft Entertainment**
**Ofertant: UbiSoft România**
**Tel: 01-2316769**






# ThrustMaster Acm Game Card




Un produs mai puțin obișnuit de la **ThrustMaster** vine să completeze gama de accesorii oferită de acest gigant al perifericelor. Este proiectat special pentru a întâmpina și compensa nevoile datorate calculatoarelor de mare viteză și software-ul complex al jocurilor. Folosind numai materiale de calitate și un standard ridicat de fabricare, ACM Game Card furnizează o interfață precisă, calibrată pentru controlul jocurilor, chiar mult timp de acum înainte. Având un design specific pentru a maximiza performanța produselor **ThrustMaster**, ACM Game Card poate suporta orice joystick. Un potențiometru permite ajustarea acestui Game Card pentru jocurile pe calculatoare de orice generație: vechi, noi sau care nu au apărut încă pe piață. Cardul are o interfață adresabilă, permițând instalarea a maxim 4 accesorii de acest fel în calculatorul personal. Până la 32 de intrări de joystick și 32 de butoane pot fi disponibile cu patru astfel de carduri. La instalarea a mai multor carduri de acest gen este necesară consultarea manualului, acesta fiind disponibil din păcate numai în limba engleză. Din punct de vedere tehnic, modelul de la Thrustmaster este un Game Card ce lucrează pe 8 biți, având o intrare de slot ISA. Din nefericire, placa nu este compatibilă cu arhitectura micro channel (MCA) utilizată la multe din modelele PS/2. Pentru că este un periferic care necesită deschiderea carcasei calculatorului la instalare, acei dintre voi care nu ați mai trecut printr-un proces asemănător, trebuie să țineți cont de câteva detalii. Instalarea se realizează asemănător cu cea a unei plăci video. Înainte de despachetarea și montarea plăcii în calculator este recomandat să atingeți carcasa acestuia pentru a vă descărca energia electrostatică. La introducere evitați de asemenea atingerea conectorilor de pe partea inferioară a plăcii. După conectarea perifericelor de genul joystick-urilor, pedalelor în porturi, este recomandabil să faceți o calibrare a acesteia în funcție de viteza calculatorului. Toate acestea, precum și multe alte facilități sunt realizabile cu ajutorul software-ului existent în pachetul de instalare.

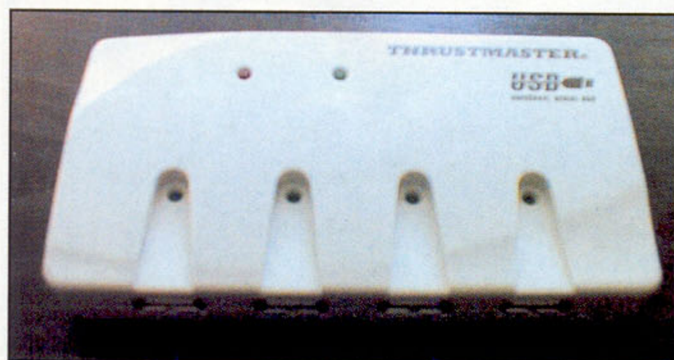
Poate că mulți dintre voi vă veți întreba la ce anume vă este util acest periferic. Să vă dau numai un exemplu: închipuiți-vă un atac într-un simulator de elicopter cu un set complet de controlere: joystick, pedale, throttle și alte periferice de ultimă generație conectate la calculator. Sper că vă dați singuri seama că nivelul de realism ar fi maxim! Fără dispozitivul de la Thrustmaster ar fi necesare 5 intrări de joystick. Spre deosebire de alte configurații, un singur ACM Game Card ar fi capabil să suporte acest nivel de realism cu cele 8 intrări de joystick și 8 intrări de butoane pe care le posedă. În arsenalul unui gamer nu ar trebui să lipsească un accesoriu de acest gen, poate mai puțin obișnuit, pentru a ridica nivelul jocurilor complexe la un nivel superior de realism.

*DRWARP*

**Producător: Thrustmaster**
**Distribuitor: UbiSoft România**
**Tel: 01 - 2316769**
**Fax: 01 - 2316766**
**Preț: 19 USD (fără TVA)**

# Palm Size 4 Port USB Hub

Un alt model de la **ThrustMaster** destinat utilizatorilor de periferice care au intrări pe portul USB. Modelul are mărimea unei palme. Designul și forma sunt deosebite, dovedind calitatea produselor firmei **ThrustMaster**. Spre deosebire de modelul 2 Port USB Host Adaptor, acesta are o intrare de USB și patru ieșiri de același tip. Din nefericire, este necesară prezența unui port de USB, deoarece intrarea în Hub se realizează printr-un cablu care este legat la calculator tot prin portul USB. Un aspect pozitiv este faptul ca nu este necesară deschiderea calculatorului pentru instalare, evitând astfel diverse situații care pot crea unui gamer mai puțin experimentat diverse probleme.




Pachetul are și un manual tradus în opt limbi. Adaptorul permite conectarea calculatorului cu orice periferic USB, cum ar fi tastaturile, mouse-urile, joystick-urile, camerele digitale, și altele de acest gen. Spre deosebire de modelul 2 Port USB Host Adaptor, se pot conecta mai mult de 2 periferice, respectiv 4. Punctul forte al acestui produs constă în faptul că un utilizator care are mai multe periferice pe portul USB nu necesită schimbarea permanentă a lor, această funcție fiind realizată de acest model. Fiecare din cele patru porturi are un led care indică activitatea individuală. Din punct de vedere tehnic, portul de USB furnizează două receptoare USB care suportă atât o rată de transfer rapid de 12 Mbps cât și una de 1.5 Mbps. Suportă atât interfața OHCI (Open Host Controller Interface) cât și UHCI (Universal Host Controller Interface). Se pot conecta până la 127 de aparate în cascadă ceea ce reprezintă un număr foarte mare. Adaptorul lucrează atât în mod normal cât și în mod ergonomic, chiar pe fiecare port individual. La instalare device-ul este detectat automat.

*DRWARP*

**Producător: ThrustMaster**
**Distribuitor: UbiSoft România**
**Tel: 01 - 2316769**
**Fax: 01 - 2316766**
**Preț: 33 USD (fără TVA)**

# Wingman Gamepad Extreme

Wingmanul Gamepad Extreme este un controler care converteşte comenzile utilizatorului într-o acţiune extrem de dinamică. Firma Logitech ne demonstrează încă o dată calitatea produselor sale, astfel că în afara calităţii ireproşabile a construcţiei, modelul include şi un senzor de ultimă generaţie G-Force Tilt care face ca orice înclinare să se transforme într-o mişcare de acţiune. Din acest punct de vedere gamepadul se apropie foarte mult de o mişcare naturală. Gripul bun conferă siguranţă şi confort în timpul acţionării. D-pad-ul prezent este destinat mişcărilor digitale rapide şi acţionează similar cu un Hat optdirecţional. Controlerul prezintă în total 10 butoane care sunt plasate convenabil, cărora le pot fi atribuite funcţiile dorite în jocuri.

În pachetul de instalare producătorii au introdus şi binecunoscutul joc Star Wars Rogue Squadron, pentru a întări afirmaţiile despre buna calitate şi funcţionalitate a acestui produs. La instalarea jocului se poate folosi în locul mouse-ului sau a tastaturii chiar gamepadul propriu-zis. Cele două butoane de pe faţa anterioară pot fi folosite pentru mişcările stânga-dreapta. În schimb, D-Pad-ul se poate utiliza pentru a roti camera în timpul jocului, la această acţiune contribuind opţional şi butonul din mijlocul controlerului. Celor 6 butoane rămase li se pot atribui alte funcţii cum ar fi cele de: rolling, schimbarea armamentului, funcţia de acţiune primară, funcţia de acţiune secundară etc.




Manualul este tradus în 12 limbi, ceea ce constituie o surpriză plăcută din acest punct de vedere, fiind unul din puţinele de acest gen, care depăşeşte limita de 6 limbi. CD-ul de instalare conţine şi un soft pentru utilizatori, cu ajutorul căruia se pot configura absolut toate butoanele, în sensul înlocuirii pedalelor, schimbătoarelor de viteză sau a altor periferice neexistente în jocurile preferate de gamer. Folosind opţiunea butonului Shift se pot dubla funcţiile butoanelor. Schimbarea controlerelor se realizează uşor pentru diversele jocuri. O veste bună pentru utilizatorii Internetului este faptul că aceştia au posibilitatea de a descărca preconfiguraţiile pentru cele mai noi jocuri, de la site-ul firmei **Logitech**: www.logitech.com. Conectarea gamepadului la calculator se realizează printr-un port serial sau unul de USB.

Wingman Gamepad Extreme de la **Logitech** reprezintă un atu în plus pentru orice gamer care îşi doreşte un controler de acest gen, fiind un produs de calitate, destinat tuturor genurilor de jocuri şi mai ales gamerilor „înrăiţi", care nu suportă să joace nici un joc fără perifericele de rigoare.

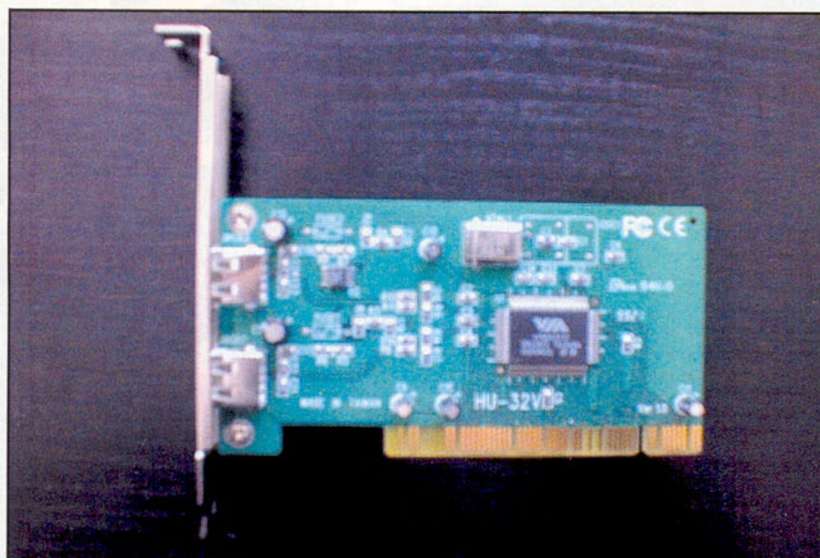
*DRWARP*

**Producător: Logitech**
**Distribuitor: Best Computers**
**Tel: 01 - 3147698**
**Fax: 01 - 3147699**
**Preţ: 46 USD (fără TVA)**

---

# 2 Port USB Host Adaptor

Iată un produs mai puţin cunoscut şi folosit din seria perifericelor **ThrustMaster**, şi anume un adaptor cu două porturi de USB. Modelul seamănă cu o placă de reţea, diferenţa constând în faptul că are două ieşiri de USB. Produsul este destinat utilizatorilor de calculatoare care nu au incorporate porturi de USB, precum şi celor care vor să utilizeze două porturi de acest gen. Se creează astfel posibilitatea de a conecta la calculator unul sau mai multe periferice de genul camerelor video, tastaturilor care au intrare pe portul USB, mouse-urilor, precum şi accesoriilor mai speciale pentru jocuri cum ar fi: joystick-uri, pedale, throttle etc. Adaptorul se instalează relativ uşor pe un slot PCI, respectând regulile de rigoare.




Din punct de vedere tehnic, portul de USB furnizează două receptoare USB tip A, suportând atât o rată de transfer rapid de 12 Mbps cât şi o una de 1.5 Mbps. Adaptorul lucrează atât în mod normal cât şi în mod ergonomic, chiar pe fiecare port individual. Device-ul este unul de tip Plug & Play, Windows-ul detectând adaptorul automat la instalare. Acest model permite emularea funcţiei de hub. USB Host Adaptor este un model interesant care ar trebui să reţină atenţia utilizatorilor fără port de USB.

*DRWARP*

**Producător: ThrustMaster**
**Distribuitor: UbiSoft România**
**Tel: 01 - 2316769**
**Fax: 01 - 2316766**
**Preţ: 21 USD (fără TVA)**

# Dual Analog Gamepad

Gamepadul de la **Guillemot** este un model care prezintă o compatibilitate atât pentru PC-uri cât și pentru Mac-uri.

Designul amintește de linia perifericelor clasice ale PlayStation-ului. În ciuda acestui fapt, controlerul este alcătuit din două piese, respectiv două plăci de metal care vin în contrast cu suprafețele de cauciuc, pentru a crea o linie armonioasă a design-ului. Gamepadul prezintă două moduri de acțiune: unul digital și unul analog, acest fapt reprezentând un lucru mai puțin obișnuit la produsele din această gamă. Dintr-un total de 13 butoane, șapte sunt destinate unor acțiuni rapide, la mijlocul gamepad-ului aflându-se și o tastă cu ajutorul căreia se poate seta modul turbo. Partea inferioară prezintă de asemenea patru butoane, cărora le pot fi atribuite diverse funcții în jocuri. Software-ul inclus permite configurarea fiecărui buton pentru un control preferențial al acțiunii, cele patru axe având o sensitivitate ajustabilă. Nu lipsește nici D-padul optdirecțional, prezent în partea stângă cu ajutorul căruia se pot executa mișcări mai complexe. Mânerele sunt construite deosebit, fiind acoperite de o textură de cauciuc care creează o senzație de siguranță și confort în timpul acțiunii.

Punctul forte al acestui produs este prezența celor două controlere analogice, pe lângă accesoriile digitale obișnuite. Adaptarea este mai grea la început pentru gamerii care nu au jucat aproape niciodată jocuri folosind modul analog, însă va crea o satisfacție în plus în timp, deoarece senzația este mult mai apropiată de realitate. Se poate spune că acest produs excelează în modul amintit mai sus, cele două stick-uri răspunzând progresiv pe măsură ce sunt acționate. Gamepadul este indicat în special raliurilor și jocurilor de tip formula 1, unde modul analogic permite folosirea ambelor stick-uri, unul pentru accelerare și frânare iar celălalt pentru controlul mișcării stânga-dreapta. În ceea ce privește jocurile de tip FPS, întâlnim și aici un lucru mai puțin obișnuit, astfel că un stick poate fi folosit pentru mișcare iar celălalt pentru vizualizare, simulând în acest caz două joystick-uri. Pachetul conține și un mini-manual, tradus în șapte limbi, unde sunt disponibile date suplimentare precum și diverse cazuri de troubleshooting. Instalarea se face foarte rapid și ușor, acest gamepad fiind un model plug&play. Conectarea gampadului la calculator se realizează fie prin placa de sunet, la portul serial, fie printr-un port USB. Punctul slab este reprezentat de lipsa force feedback-ului, acest model neprezentând aceasta caracteristică. Până când acest lucru va deveni însă un standard, puteți să încercați acest gamepad și veți avea garantat o surpriză plăcută.




DRWARP

**Producător: Guillemot**
**Distribuitor: Ubisoft România**
**Tel: 01 - 2316769**
**Fax: 01 - 2316766**
**Preț: 22 USD (fără TVA)**

# WingMan Extreme Digital 3D



Joystickul de la **Logitech** este succesorul modelului Wingman Attack, prezentat în numărul anterior al revistei. Având aceeași calitate ireproșabilă modelul prezintă o serie de noi facilități.

Se remarcă prezența Hat-ului optdirecțional, precum și a unor butoane adiacente situate pe stick. Acesta este un plus al produsului. Prezintă de asemenea șapte butoane programabile, iar manșa are posibilitatea de a fi rotită, ținând locul unui rudder. Rotirea este ceva mai ciudată, deoarece nu opune o rezistență prea mare la rotire. Spre norocul utilizatorilor, aceasta se poate bloca. În simulatoarele de zbor testate, *F/A18 SuperHornet, Flanker 2.0, F22 Lightning 3,* acest lucru s-a dovedit a fi important. Dintre butoanele amintite mai sus, două sunt situate pe bază, două pe manșă, unul fiind liber.

Modelul mai prezintă la bază, pe lângă butoane și un throttle gradat, utilizat în simulatoarele de avioane. Baza joystick-ului este voluminoasă, prinderea acestuia nerealizându-se cu ventuze. Arcurile manșei sunt și ele rezistente, făcând ca mișcarea să pară cât mai apropiată de realitate.

Din nefericire, nici acest model nu prezintă o tehnologie force feedback. Cu toate acestea WingMan Extreme Digital 3D este mult superior modelului WingMan Attack, fapt care se „simte" la preț. Este recomandat tuturor utilizatorilor.

DRWARP

**Producător: Logitech**
**Distribuitor: Best Computers**
**Tel: 01 - 3147698**
**Fax: 01 - 3147699**
**Preț: 38 USD (fără TVA)**

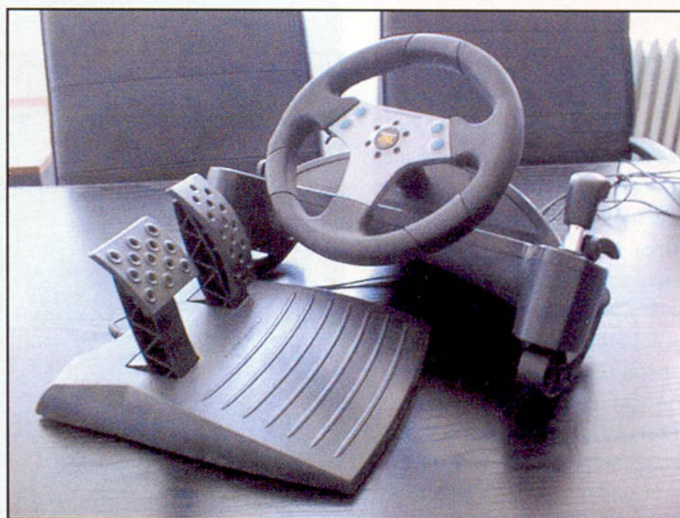
# Formula Pro Digital Racing

Iată un model de la **ThrustMaster,** Formula Pro Digital Racing, destinat experimentării unui nou nivel de realism și control în simulatoarele de mașini. Încă de la prima vedere creează o senzație de siguranță și perfecțiune. Dar cel mai sigur este testul în sine, care ne poate aduce surprize atât plăcute cât și neplăcute. Spre mulțumirea noastră, cele plăcute au fost mult mai numeroase.

În primul rând, conectarea la calculator se realizează printr-un port USB. Pentru utilizatorii mai puțin avizați trebuie menționat că ieșirile digitale și pentru portul USB ajută la îmbunătățirea timpilor de răspuns la acțiune. Conectarea pe portul USB este cel mai rapid și cel mai ușor mod de intrare în calculator. Din păcate, nu toți utilizatorii beneficiază de acesta. Pentru a compensa acest neajuns, sunt prezentate în revistă două produse de porturi USB de la Thrustmaster. Trecând la volanul propriu-zis, se poate afirma că modelul reprezintă anumite caracteristici deosebite. Gripul este foarte bun, datorat mai ales prezenței cauciucului pe volan. Acesta nu permite obosirea și alune-carea mâinilor după un timp mai în-delungat de acțiune. La eliminarea senzației de oboseală mai contribuie și diametrul mare al volanului, acest model beneficiind de un diametru de aproximativ 26 cm. Este un model rar cu această mărime care reprezintă din acest punct de vedere un atu. Un utilizator obișnuit nu își dă seama de acest efect pe care îl produce un diametru mare precum și un grip foarte bun, dar se poate afirma faptul că este o diferență mare față de un model „machetă".

Modelul prezintă atât schimbătorul clasic cu binecunoscuta-i mișcare redusă, în partea dreaptă, cât și niște manete, asemănătoare schimbătoarelor de tip F1. Cu toate că la început adaptarea este ceva mai dificilă, trebuie să ținem cont că producătorii nu s-au gândit degeaba la manetele situate sub volan, astfel că modul acesta mai neobișnuit prezintă multe puncte forte.

Prinderea volanului de masă se realizează într-un mod foarte rapid și surprinzător de plăcut, tehnica prin care se folosesc cele două cleme fiind la fel de eficientă atât la instalare cât și la dezinstalare. Lipsa ventuzelor nu reprezintă nici o problemă, deoarece această prindere este mult mai avantajoasă, conferind o stabilitate mai bună volanului. La o acționare mai bruscă a lui, s-a comportat foarte bine, din acest punct de vedere nu cred că s-ar fi comportat la fel de bine dacă ar fi avut o prindere cu ventuze.



Baza de susținere este mare, iar pedalele sunt construite într-un mod profesionist. Un punct forte al lor este utilizarea simultană atât a pedalei de accelerare cât și a celei de frânare în jocurile care suportă această trăsătură. Acest lucru permite ca utilizatorul să accelereze și să frâneze în același timp. Desigur că acestea pot fi folosite și separat, la fel ca la un volan obișnuit.

Singurul reproș care poate fi făcut volanului este lipsa force feedback-ului, care ar fi putut completa într-un mod foarte plăcut acest model. În ciuda acestui fapt, volanul este o alegerea bună fiind considerat modelul vândut cel mai bine de firma **ThrustMaster**. Prețul moderat confirmă acest lucru.

*DRWARP*

**Producător: ThrustMaster**
**Distribuitor: UbiSoft România**
**Tel: 01 - 2316769**
**Fax: 01 - 2316766**
**Preț: 55 USD (fără TVA)**

# Ferrari Racing Wheel

Guillemot se prezintă cu un volan destinat gamerilor de orice nivel, dar în special celor mai „nervoși".

Modelul este destinat utilizatorilor pe PC-uri cât și pentru Mac-uri. Modelul este optimizat pentru simulatoarele de mașini în special, dar și celor de tip F1. Construcția este atestată de constructorii de la Ferrari.

Din punct de vedere al dotărilor, sunt de remarcat în total 12 butoane, precum și cele 2 Hat-uri 4-direcționale. Schimbătorul de viteze este și el de tip formula 1, volanului lipsind schimbătorul clasic din partea dreaptă. Acest fapt este un inconvenient pentru iubitorii de simulatoare de curse „normale", dar în schimb prezintă un atu pentru maniacii formulei 1. Schimbarea vitezelor se realizează cu ajutorul butoanelor – schimbătoare de sub volan care sunt construite în stilul celor de la mașinile de curse Ferrari. Pentru cei care nu sunt obișnuiți cu acest mod de a schimba vitezele va fi o surpriză la început. Diametrul volanului nu este foarte mare. Cu toate acestea, gripul este bun, în ciuda lipsei unei texturi de cauciuc pe suprafața volanului. Formele sunt ergonomice pentru a oferi un confort maximal. Accelerația și frânarea se efectuează progresiv din cele două manete pentru un control alternativ al acțiunii.



Prinderea volanului se face printr-un sistem mecanic, însă dinamic, realizând astfel o stabilitate superioară față de cea cu ventuze. Pedalele au o bază de susținere suficient de mare pentru a conferi stabilitatea necesară. Acestea folosesc pentru accelerație și frânare un sistem analogic.

Din cauza lipsei cauciucului și a unei grosimi a volanului, nu se efectuează o prindere optimă, ceea ce reprezintă un minus la acest model.

*DRWARP*

**Producător: Guillemot**
**Distribuitor: Ubisoft România**
**Tel: 01 - 2316769**
**Fax: 01 - 2316766**
**Preț: 38 USD (fără TVA)**

# WInFast GeForce 256

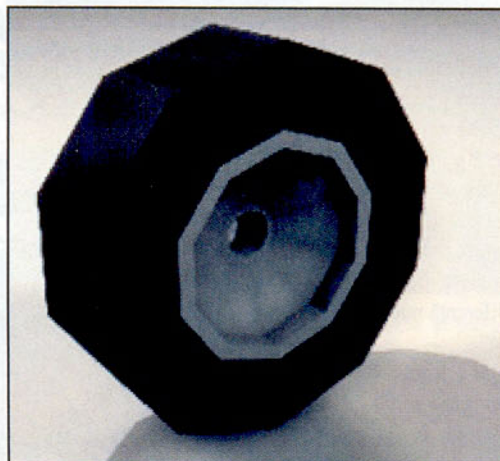
WinFast GeForce 256 este un accelerator de calitate al firmei **Leadtek,** care ar putea reprezenta una din avansările semnificative în domeniul jocurilor 3D. Îmbunătățirea realismului dinamic din timpul jocurilor se datorează eliminării proceselor de Transforming & Lighting din procesorul propriu-zis (CPU) al calculatorului. Winfast GeForce 256 folosește un chipset NVIDIA, care se bazează pe o tehnologie Quad Engine.

Cipul plăcii video integrează întregul pipeline 3D, incluzând procesele de transformare, iluminare, setare și renderizare. Integrarea Transform & Lighting-ului furnizează o rată de 2-3 ori mai mare de triunghiuri / secundă, creându-se astfel scene 3D mult mai detaliate. Eliberarea procesorului de această sarcină permite îmbunătățirea AI-ului (Artificial Intelligence), rezultând astfel un comportament mult mai realist al obiectelor și o îmbunătățire a animației caracterelor.

La rândul lui, pipeline-ul Quad Engine este independent, separând procesele de transformare, iluminare, setare și randarizare, ajungându-se astfel la o rată de transfer de până la 15 mil triunghiuri/sec.

Complexitatea caracterelor și a aplicațiilor 3D va atinge limite noi, nemaiîntâlnite până acuma.

Cele patru pipelineuri independente furnizează pană la 480 milioane de pixeli / secundă, garantând astfel cea mai mare calitate de culoare, precum și efecte speciale de randarizare la o rată foarte mare de transfer.



Fără efect de Transforming & Lighting




Cu efect de Transforming & Lighting

Modul AGP 4 x permite procesorului calculatorului (CPU) să transfere date direct la GPU (Graphical Procesing Unit) pentru a îmbunătăți mult performanțele sistemului. Se evită astfel copierea datelor din memoria principală, fapt care este răspunzător de încetinirea sistemului. Procesorul HDTV furnizează cea mai bună calitate pentru playback-ul DVD și înregistrarea digitală. Memoria este de tip DDRAM (Double Data Rate), având un Ramdac la 350 MHz. Acest accelerator este echipat cu un total de 32 MB. Datorită acestui tip de memorie se execută simultan atât operațiuni de scriere cât și de citire. Astfel se poate ajunge la o rezoluție înaltă fără a pierde aproape nimic din viteză. Îmbunătățiri semnificative sunt remarcate în cadrul rezoluțiilor mari cu o adâncime de 32 biți, respectiv la o rezoluție de 2048 x 1536 la 75Hz. Engine-ul 2D pe 256 biți permite un o performanță și un refresh foarte rapid la rezoluțiile cele mai înalte, la o adâncime de culoare de 32 biți. După instalarea plăcii și instalarea driverelor este necesară o configurare minuțioasă a acesteia în Windows. Manualul prezintă diferite caracteristici ce pot fi activate sau dezactivate în meniurile software-ului.

Introducerea Transform & Lighting, creează un realism în timp real. Iată diferențele foarte mari dintre calitate la folosirea T&L.

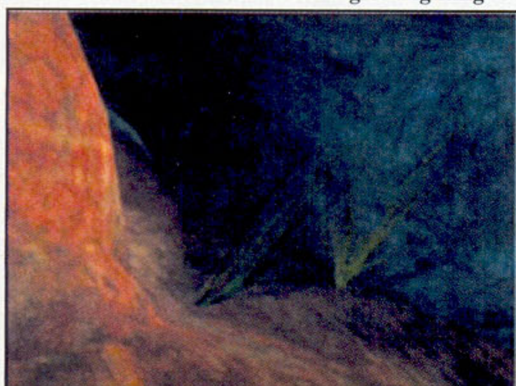
Testele propriu-zise s-au efectuat pe un sistem cu un procesor Pentium III cu o frecvență de 500 MHz. Placa de bază de test a fost o MSI MS6163 cu chipset BX, Front Side Bus de 100 MHz, iar pe acest sistem au fost instalați 64 MB RAM de memorie PC 100. Pentru a testa acceleratorul de la Leadtek s-a folosit 3Dmark 99 Max care a afișat în final un indice de 4258. În testul 3DMark 2000 Pro indicele obținut a fost de 3604.

Am continuat cu *Half - Life*, placa fiind setată la o rezoluție de 800 x 600x16 bit. În demo-ul mine1.dem s-au obținut 17,338 fps (frame pe secundă), iar în ceea ce privește mine2.dem s-au 10,093 fps. La o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit mine1.dem a afișat 19,984 fps, iar mine2.dem 10,090 fps. Următorul joc a fost Quake III Test v.1.08 unde într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit a reușit în timedemo1 o performanță de 82,6 fps iar întro rezoluție de 1024 x 768 x 32 bit 56,8 fps. În ceea ce privește jocul Expendable, într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-a reușit o performanță de 44.45 fps. Rezultatele au fost similare cu alte plăci video GeForce testate.

În final pot spune, chiar dacă mă repet, că GPU va schimba industria calculatoarelor pentru totdeauna, astfel că aplicațiile 3D nu voi mai fi ca înainte. Se vor crea efecte speciale, cum ar fi multitexturi sau efectul de bump mapping care vor îmbunătăți calitatea obiectelor.

DRWARP

Fără efect de Transforming & Lighting



Cu efect de Transforming & Lighting



**Producător: Leadtek**
**Distribuitor: Best Computers**
**Tel: 01 - 3147698**
**Fax: 01 - 3147699**
**Preț: 287.9 USD (fără TVA)**

# Rezolvarea problemelor voastre

## Culina Cosmin din Țăndărei

**Ce îmi recomandați să achiziționez dintre o placă de rețea și un accelerator grafic de maxim 1.000.000-1.500.000 lei ? Pot să montez memoria de la placa mea video la acceleratorul grafic ce presupun că l-aș cumpăra ?**

Întrebarea ta este cam ciudată, în sensul că trebuie să te hotărăști ce anume vrei să faci. Dacă vrei mai mult să joci jocuri în rețea, recomandabil ar fi să achiziționezi o placă de rețea. În celălalt caz, dacă vrei să joci jocuri ar trebui să încerci un accelerator video. Din fericire, suma de care dispui îți permite să achiziționezi amândouă componentele. În cazul în care ai opta numai pentru o placă video Riva Vanta, aceasta costă în București în jurul a 50 USD (fără TVA). Cu toate acestea, restul de bani îți ajung pentru o placă de rețea. În ceea ce privește a doua întrebare, nu poți în nici un caz să montezi memoria de la vechea placă video pe cea nouă! Nu este aceeași situație ca la memoria RAM.

## Bizdu Mihai din Tulcea

**Mă gândesc la un upgrade la 500 MHz și nu știu ce anume să aleg dintre un Katmai și un K7 la 500 MHz. Întrebările mele sunt: care dintre aceste procesoare este mai bun și pe care mi-l recomandați să îl cumpăr?**

K 7 este un procesor ceva mai performant, însă eu îți recomand achiziționarea unui Intel la 500 MHz. În cazul în care ai opta pentru procesor K7, dezavantajul ar fi prețul foarte ridicat al plăcii de bază a acestuia. Desigur că există și plăci de bază pentru Pentium foarte scumpe, însă aici există posibilitatea de a achiziționa o placă de bază AT-ATX chiar și pe la 70-75 USD.

## Soare Alex din Cernavodă

**Ce placă video îmi recomandați să cumpăr în valoare de două milioane?**

Două milioane reprezintă în jur de 100 de USD, iar de acești bani poți să achiziționezi o Riva Tnt II 64 bit cu 16 MB.

## Ștefan din Slatina

**Am următorul sistem: un PII la 333 MHz, 32 MB Ram, HDD 4.3 GB, Riva Vanta 16 MB. Ce upgrade îmi recomandați ?**

Procesorul și placa video sunt destul de performante, în schimb aș avea de făcut o recomandare la memorie (îți trebuie 64 sau mai bine 128 MB RAM). La harddisk 8,4 GB ar trebui să însemne un minim pentru sistem.

**Ce părere aveți de Riva Vanta ?**

Riva Vanta este un accelerator care se bazează pe arhitectura Riva Tnt II și este o placă foarte bună, în acest sens contribuind și prețul redus al ei. Nu se compară cu o Riva Tnt II Ultra la performanțe, dar prețul care este mic are un cuvânt greu de spus.

## Alex akka Quix din Deva

**Care placă video este mai bună: Voodoo II sau Voodoo Banshee ?**

Diferența dintre cele două acceleratoare de mai sus este că Voodoo Banshee incorporează și o placă 2D pe 128 bit. Testele efectuate arată că Voodoo II este mai performantă în anumite jocuri, pe când Vodoo Banshee o depășește în altele. Părerile sunt împărțite, însă personal aș opta pentru un Voodoo II.

## Zander Ovidiu Andrei din București

**Am un Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, o placă video S3 Virge, un Harddisk de 2.1 GB. Vreau să îi fac un upgrade la un Pentium la 300 MHz, 128 MB Ram, o placă video Riva Tnt II și un harddisk de 8.4 GB. Cam cât m-ar costa acest upgrade ?**

Aspectul prețului depinde de la o firmă la alta, astfel eu nu pot estima prețul pe care îl vei primi pe aceste componente. Dacă aș fi în locul tău, aș încerca însă la cât mai multe firme. Cred că acest upgrade te va costa destul de mult, cam între 300-400 USD. Repet, totul depinde de cât anume ți se va oferi pe componentele actuale.

## Popa Mihai din București

**Am un PIII 450 MHz, Voodoo 3 2000 și 64 MB RAM. Ce upgrade îmi recomandați ?**

Sistemul tău este performant, însă nu ar strica mai multă memorie, respectiv 128 MB RAM. De asemenea, ai mai putea face un upgrade la un Voodoo 3 3000. Nu ar trebui să coste mult, iar între cele două plăci este o diferență de performanță.

## Mircea Romeo Marius din Teleorman

Celeronul la 333 MHz este mai performant decât un K6 II la 350 MHz. Această realitate se referă la jocuri.

**Ce placă video îmi recomandați: o Riva TNT II 128 bit 32 MB RAM sau Voodoo 3 2000 ?**

Dintre acestea două ți-o recomand pe prima, care este un pic mai scumpă decât Voodoo 3 2000.

**Am un harddisk de 4,3 GB și 32 MB RAM. Ce îmi recomandați: să îmi fac upgrade la harddisk până la unul de 15,2 GB cu 1.900.000 lei sau să îmi mai cumpăr 32 MB RAM ?**

32 MB RAM costă cam 30 USD (fără TVA). Soluția optimă ar fi să achiziționezi acei 32 MB RAM și de restul de bani să îți faci un upgrade la harddisk până la cat îți ajung banii.

## Bărbulescu Ștefan din Ploiești

**Am un 6x86, 133 MHz, 16 RAM, HDD 3,2 G. Nu e prea bun pentru jocurile care vor apare, nu? Cam cât mă m-ar costa un upgrade la 64 RAM?**

Ai nevoie urgent de un upgrade. În primul rând memorie+ procesor+placă video și asta cât mai repede. 64 MB Ram costă, după cum vezi, cam 60 USD, din care poți scădea prețul celor 16 ai tăi (care valorează foarte puțin). Apucă-te să strângi bani. Pe sistemul tău nu cred că mai merg nici jocuri de anul trecut.

## Nuțu Daniel-Silviu din București

**Am și eu un sistem varză: P200 MMX, 32MB, 4 MB video, HDD 2,8 GB, CD-Rom 24x. Sună bine un upgrade la un AMD K6-2 la 450-500, HDD 8-10 GB, 64 MB Ram, o Riva TNT M64 la 32MB și un CD-Rom la 40x. Cam cât m-ar costa și merită configurația?**

Comparativ cu sistemul tău actual, upgrade-ul de care vorbești este un mare salt, atât calitativ cât și d.p.d.v. al prețului: ceea ce îți dorești costă în jur de 270 USD (dacă trebuie să schimbi și placa de bază prețul mai crește, desigur). Dacă te țin buzunarele, e recomandabil să faci upgrade-ul, dar un Intel Pentium Celeron (cel puțin) ar fi recomandat în locul AMD-ului. Diferența de preț este mică, însă calitatea diferă vizibil.

## Tudor Alexandru Octavian din Craiova

**Am un PII, 350MHz, 32 MB, Intel 740. Ce upgrade mi-ați recomanda la placa video și la memorie între 100-200 USD? Ce diferență este între 32 MB și 64 MB? Prietenul meu are un Celeron, 333 Mhz, Intel 740, 64 MB. Lui, Quake II îi merge perfect pe „default openGL", iar mie îmi merge bine doar după ce pun texture quality la minim. Am presupus că diferența provine de la memorie.**

Diferența dintre 32 și 64 MB Ram este foarte mare. Totul merge mult mai bine. HDD-ul nu mai lucrează atât de mult, timpii de încărcare sunt mult scurtați, ce mai, viața e mai frumoasă. În ceea ce privește placa video, un Riva TNT2 M64 este o alegere bună. În limita celor 200 de dolari, poți să faci ambele upgrade-uri și îți mai și rămân bani.

# Mr. Postman

**După o repriză de Dr. Pepper, Mike dă replica şi îşi caută de lucru în sacul cu scrisori, pentru care simte o atracţie irezistibilă. Nu de alta, dar i s-a cam făcut dor de cititori şi, încet, iese de după articole cu un zâmbet de mai mare dragul. Acum, la treabă!**

## Salut LEVEL Team!!!

Mă numesc Alex a.k.a. Blue, şi pe lângă faptul că sunt albastru mai sunt şi dependent de LEVEL (LEVEL – addicted) **[- Hei, dr. Pepper, care e situaţia la secţia „DezLEVELizare"?– Rău de tot! Dacă devii dependent de LEVEL nu mai ai scăpare!]** Vă admir foarte mult pentru că realizaţi o revistă atât de interesantă, cu care aţi „capturat" aproape toţi „gamerii" români. **[Apreciem şi mulţumim]**. Totuşi, am şi eu unele sugestii şi nemulţumiri:

1.Cum poate Marius Ghinea (no offense) să acorde 23/30 la jucabilitate jocului Diplomacy, dacă nici nu a reuşit să-l joace? **[Marius Ghinea (no offense) parează şi răspunde: „Jocul are gameplay bun, dar sunt eu prea prost să-l pot juca"]**.

2.Vreau să abordez un subiect delicat, care nu prea a fost abordat în scrisori: pirateria. Deşi sunt împotriva ei, îi înţeleg pe cei care cumpără CD-uri pirat, deoarece nu multe persoane îşi permit să dea aproape jumătate de milion (25USD*19000 ? 500.000 lei) pe un CD, fie el şi original. **[Pirateria va dispărea atunci când România, aşa cum e azi, va dispărea şi ea. Şi totuşi, nu-i uşor nici să te dai cu piraţii: doar gândeşte-te câte cazuri ai întâlnit când CD-ul cumpărat din piaţă patina în unitate, care, odată deschisă, după multe chinuri, arunca produsul pirat până în celălalt colţ al camerei. Happy piracy!]**

3.Am o nedumerire: de ce ocupaţi paginile revistei cu „Walkthrough"-uri, care se vor găsi pe DLH, şi nu introduceţi din nou „Review Special"? Să afle şi „gamerii" mai „noi" de unde au pornit jocurile, că pentru a se ajunge la Starcraft sau Quake 3 Arena a trebuit să se treacă prin Dune 2 sau Wolfenstein. **[Ceea ce spui este în parte adevărat, dar am şi obiecţii. În primul rând, Walkthrough are orice revistă care se respectă. În al doilea rând, nu toate Walkthrough-urile pot fi găsite în DLH (vezi Septerra Core, cerut de multă lume). În al treilea rând, informaţii despre evoluţia jocurilor sunt date (dispersat, ce-i drept) în articole, ştiri, răspunsuri la scrisori etc.]**

4.Vreau să-l felicit pe Claude pentru ideea cu seria de articole „Jocul – Zeul Mileniului Trei", pentru că mi se pare foarte interesantă. **[Şi lui i s-a părut la fel şi, convins şi de insistenţele cititorilor, a pus bazele unuia din cele mai agreate seriale LEVEL.]**

5.Publicaţi şi e-mail-uri la Postman? Îmi e mai simplu să vă trimit un e-mail decât să trimit o scrisoare. **[Nu publicăm e-mail-uri pentru că ar ocupa inutil spaţiu de publicare. Mesajelor primite prin e-mail le răspundem direct.]**

6.Îmi pare rău că au dispărut „Horrorscopul" şi cele 14 pagini (100-86), dar ştiu situaţia din ţară şi nu vă critic pentru dispariţie. **[Odihnească-se în pace!]**

7.Când o să publicaţi articole de la cititori? Sincer, mi-ar plăcea să scriu un articol despre orice fel de joc. **[Caută prin numărul din aprilie şi cred că vei găsi soluţia sub forma unui talon.]**

8.Puteţi să puneţi pe CD imagini sau animaţii realizate de cititori? **[Momentan nu, dar am mai tras o linie pe răboj.]**

9.Când o să aveţi web-site? **[Începând cu luna mai, LEVEL invadează un nou teritoriu: INTERNET-ul. Be there!]**

10.Când apare Diablo II, pentru că eu şi mai mulţi prieteni de-ai mei îl aşteptăm de multă vreme? **[Ţi-aş oferi o dată exactă, dar tare mi-e teamă că te-aş induce în eroare. De când au plecat „greii" de la Blizzard, apele sunt ceva mai tulburi. Când va fi lansat, LEVEL va da sfoară-n ţară, fii fără grijă. Până atunci, RĂBDARE.]**

11.Am o problemă: după o perioadă de timp, nu îmi mai merge „autorun"-ul de la CD-uri (CHIP, Level etc.). Puteţi să-mi daţi o explicaţie? **[Urmează calea către Forţă: clic buton drept mouse pe My Computer – Properties – Device Manager – CDROM – nume unitate – Properties – Settings – Auto insert notification. Încearcă şi (poate) vei reuşi!]**

Sper că nu v-am plictisit cu acest „roman" şi că nu am făcut prea multe greşeli de ortografie sau de punctuaţie. **[Scrisoare model!]** În final, **DON'T FORGET TO JUMP TO THE NEXT LEVEL!!!**

Blue Alex din Constanţa

## Hello there, LEVEL Team!

1.Nu ştiu de ce vă purtaţi aşa dispreţuitor cu continuările care nu aduc nimic nou faţă de predecesori. Adevărat, acestea sunt dezamăgiri, dar nu şi pentru cei care nu şi-au procurat alte titluri ale seriei. Eu cred că fiecare joc trebuie judecat în parte, mai ales la continuări, unde articolele prind prea multe conexiuni între titlul prezentat şi predecesorii lui. Nu e de bun augur să spui că Dune 2000 este naşpa, deci să nu-l ia nimeni. Atunci chiar şi cei care nu au jucat Dune 2 îl dau la o parte, ratând astfel o mare experienţă. **[Ai şi nu ai dreptate: mi se pare normal ca atunci când scrii un articol despre o continuare să te legi de predecesori, mai ales dacă e vorba de jocuri bine făcute. Nu de alta, dar de multe ori se întâmplă ca sequel-ul să fie un fiasco. În ceea priveşte Dune 2 şi 2000, pentru cei mai noi dintre gameri nici nu recomand întoarcerea la Dune 2 (poate doar pentru cei pasionaţi de universul Dune). Acum, în dicţionar, la definiţia RTS-ului e pusă poza Starcraft-ului.]**

2.Iată o întrebare ce mă roade de mult **[A ajuns deja la os?]**: care-i diferenţa dintre First Look şi Preview? **[După cum ai observat încă din numărul de aprilie, rubrica First Look a fost eliminată, tocmai pentru că nici nu există diferenţe notabile faţă de Preview. A picat mai greu fisa, dar până la urmă tot a picat!]**

3.De ce nu faceţi un review cu The Sims? A apărut şi mie mi se pare cool. **[Răspunsul tot în numărul din aprilie.]**

4.Câţiva prieteni de-ai mei au o consolă în care jocurile sunt stocate pe casete, nu CD-uri. Care este diferenţa dintre aceste tip de console şi PlayStation? **[În principiu, PlayStation (şi de puţin timp încoace PlayStation 2) este cea mai tare consolă existentă: grafică, sunet, mai nou filme pe DVD.]**

Rădulescu Marc-Ştefan din Bucureşti

## Dear LEVEL,

(toate greşelile sunt pur şi simplu intenţionate) **[Nu ştiam că am stresat oamenii în aşa hal...]**

Vă salut voios!!! Leţ cat to dă ceis. **[Uatevăr...]**

1.De ce nu puneţi şi voi o carcasă de plastic la CD? Mai băgaţi o pagină de publicitate, mai scumpiţi revista cu 2000-3000 lei şi voila. **[Curios, şi noi ne-am gândit la asta, dar, deh, NU E POSIBIL, încă. Cât despre 2000-3000 de lei şi alte cifre din ţări dezvoltate (adică sărace în zerouri), mai bine autohtonizează-le şi aplică înmulţirea cu 10.]**

2.Puteţi face un review despre Blizzard Entertainment, please? **[Nici dacă am vrea n-am putea, pentru că Review Special e la subsol. Definitiv!]**

3.De ce nu băgaţi în revistă Fun Stuff-ul şi topul? Am observat că este cerut de mulţi cititori care vă scriu (la fel ca mine). **[Fun Stuff-ul, după cum am mai spus doar de un milion de ori, e şi el la doi metri sub gazon, iar TOP-ul trebuie căutat pe site.]**

4.Faceţi un top **Cei mai îndrăgiţi cititori ai revistei Level**. **[Aici apare o mică problemă: Level vă iubeşte pe (aproape) toţi. E plin de locul 1, iar locul 2 nici nu există. Mai sunt şi ceva descalificaţi, dar îi suflă valul de admiraţie venit dinspre fanii Level. We simply love you!]**

Un scurt sfat pentru colegu' Mike: **[Am o zi bună şi n-am chef să o stric, aşa că mă abţin de la comentarii tăioase! Grrrrr...]** Dacă vrei să nu mai existe persoane care să-ţi scrie, eşti pe calea cea bună, aşa că vei avea două foi albe din revistă. Nu te gândi să-mi critici metoda de scriere pentru că este destul de bună. La început nici nu mă gândeam să te critic dar... Nu vreau ca acest lucru să-l iei ca un afront, articolele tale sunt superbe by the way. **[În faţa scrisorii am rămas puţin nedumerit. În fond ai dreptate: de ce trebuie să mă leg tot timpul de modul în care scriu oamenii? E mai bine să-mi pierd timpul corectând scrisorile în linişte şi să rămân indiferent. Problema e că m-am cam săturat să tot corectez scrisori şi nu pot să nu suspin când mă gândesc că redactorii revistelor de prestigiu din Anglia, de exemplu, nu-şi prea bat capul cu greşeli de ortografie. Am pretenţia (la care probabil o să renunţ în cele din urmă) ca românii, cel puţin cei mai tineri, să ştie măcar regulile elementare de scriere românească (am văzut că engleză ştie toată lumea, doar e cool, nu?). Probabil cer prea mult şi deranjez liniştea cerebrală a unora. De acum pot sta liniştiţi: promit să nu mai „cârâi" la greşeli. Scuze şi mulţumesc pentru laude.]**

Şerban Alexandru din Olteniţa

## Dragă Level,

Vă scriu pentru prima dată, fiindcă nu mai suport: **[Dar ce te-a oprit până acum?]** trebuie să vă spun ce cred despre voi şi revista voastră. **[...]** Pot să spun că Level-ul 3/97 mi-a făcut ucenicia în domeniul calculatoarelor (ca să vă daţi seama de neştiinţa mea de atunci, vă pot spune că am pus CD-ul în combină fiindcă credeam că e cu cântece) **[... dar a cam fost cu... cântec, nu-i aşa?]** **[...]** Îmi plac redactorii, care se vede că sunt profesionişti, toţi dar mai ales Wild Snake. **[Snake to Costi: mă sssimt flatat!]**

Costi din Bucureşti

## Hi level team, [Salve]

**[...]** Acum două săptămâni vine profu' de info în clasă şi ne anunţă că avem de făcut un referat despre „ce vrem noi" legat de calculatoare. Nu am reuşit să strâng destul material pentru un referat bun, aşa că mi-am zis: „Bă, ce n—a, da LEVEL-ul pentru ce e? (în afară de citit noaptea în timp ce ascult muzică)." Aşa că m-am apucat eu frumos şi am copiat cele 2 articole despre PHARAOH, bineînţeles cu unele modificări pe ici pe colo şi... nota... a... fost... 10. **[Toate bune şi frumoase, dar... asta... se... cam... cheamă... plagiat! Norocul tău că n-ai făcut ce-ai făcut în scopuri comerciale. Data viitoare încearcă şi tu să fii original, nu de alta dar odată şi-odată cineva îşi va da seama de şmecherie şi... atunci... ai... încurcat-o. Nu-i prea sănătos să te foloseşti de munca altuia.]** [...] Bravo, aţi reuşit ca în fiecare lună de altfel, să-mi întreceţi aşteptările. Revista noastră se perfecţionează din ce în ce mai mult. **[Stai să vezi cum va arăta revista în următoarele luni... ☺].**

Propuneri:

1.Măriţi rubrica „Aveţi probleme?" **[E o idee bună. Dacă primim mai multe astfel de sugestii se prea poate să o mărim.]**

2.Măcar o dată la 2-3 luni scoateţi şi voi un LEVEL SPECIAL. **[Momentan avem alte planuri.]**

3.Măcar o dată la 2-3 luni scoateţi şi voi un CD cu un joc întreg. **[Deşi am dat explicaţii aproape în fiecare lună, se pare că nu ne-am făcut înţeleşi prea bine: jocul full nu ţine de preţul revistei, de perioadă, de gen, ţară de origine etc., ci de copyright, de C în cerculeţ. Facem tot posibilul să obţinem ceea ce vă doriţi, dar lucrurile nu merg cum ne-am dori. Mai aşteptaţi...]**

Critici:

1.Mai schimbaţi şi voi browser-ul CD-ului. **[Not yet...]**

2.Tot timpul ziceţi să nu vă mai batem la cap cu posterul da' ce naiba... O revistă de jocuri bună, parcă ar fi excelentă dacă ar avea şi un poster, nu credeţi? **[Posterul a ieşit complet din preocupările noastre. Capitol închis.]**

Am şi eu o întrebare mai personală să zic aşa: „De ce naiba scrisorile sunt publicate după 2 luni de la expedierea lor?" **[Motivul este destul de simplu: atunci când redacţia e invadată de câteva zeci de scrisori în fiecare săptămână mai apar şi încurcături. Ideal ar fi ca în scrisoare, după moda cea veche, să fie trecută data ÎN scrisoare, chiar dacă e ştampilată pe plic. Uneori ni se întâmplă să citim aiurea pe plic şi... voila: scrisoarea din ianuarie apare în mai. Otty, am primit şi cealaltă scrisoare. Mulţumim de laude şi scuze pentru întârziere. Sper să nu se mai întâmple.]**

Adam Octavian Cristian aka Otty din Râmnicu Vâlcea

## Hello boys @ Level!

**[Scrisoarea aparţine lui Andrei Schlangen, veche cunoştinţă şi, după cum ştim, victima atacurilor mele vehemente. Dragă Andrei, m-am calmat. Nici eu nu te-am înţeles prea bine, mai ales că eram pornit pe fapte mari, critică, desfiinţare etc. Ca şi tine, nici eu nu mă aflam într-o perioadă prea fericită, lucrasem mult, eram nervos, aveam examene. Sper că nu te-am inimicizat complet cu răspunsul ăla. Pentru sufletul tău, te iert şi îmi cer iertare. Aici, la Level, suntem reconcilianţi. PACE!]**

1.O întrebare de baraj: merg joacele de PSX pe PSX2? **[Da.]**

2.Cum aţi putut să săriţi un review la Gran Turismo 2? **[Până nu primim jocul – nici o şansă de review.]**

3.Am văzut ceva first look de Messiah. Review available? **[Citeşte numărul viitor şi s-ar putea să primeşti un răspuns.]**

4.Vreo dată estimativă pentru Warcraft 3? **[În acest moment (5 aprilie) Level nu-i scrisă pe nicăieri. Când o aflăm, o vom împrăştia în ţară cu viteza vântului vijelios.]**

Mare uşurare: nu mai întreb nimic. În schimb, urmează sugestii. ATENŢIE: poate că voi spune chestii pe care le cere toată lumea. Filozofia mea la această fază este: PERSEVERENŢA ADUCE REZULTATE MULT AŞTEPTATE. **[La enervare, de exemplu? (Glumeam.)]**

1. Vrem Fun Stuff! **[Fun Stuff a fost eradicat! Definitiv! Asta e valabil pentru toţi cititorii LEVEL.]**

2. Pe Web sunt o groază de emulatoare de PlayStation pe PC care nu costă nici un sfanţ, nu vor să ai neapărat CD în unitate, au destule funcţiuni (analog, salvare etc.). Putem să găsim aşa ceva pe CD-ul vostru? **[CD-ul, în mare parte, nu depinde de noi... încă. Chiar dacă am vrea să punem un emulator de PSX pe CD, nu am putea. Poate în viitor.]**

Notă: partea aceasta exprimă chestii directe care nu mă privesc doar pe mine, ci pe un întreg grup de la noi. Rog răspuns. **[Sper să fi fost de ajutor. Salutare prietenilor şi ne mai citim!]**

Andrei Schlangen din Câmpina

## Salut LEVEL

Felicitări pentru grozava revistă, care a intrat în viaţa mea din septembrie 98; ce să spun, marfă bună! **[sper să şi rămână în viaţa ta şi să rămâi un „LEVEL-infested terran" pentru tot restul existenţei tale.]**

Tot aud prin cluburile de calculatoare că ar fi apărut un

Starcraft 2000, care ar avea 4 rase... după mine băieţii ăia delirează, deoarece voi n-aţi publicat nici un articol despre nici un Starcraft 2000... (Aţi observat ce mult mă bazez pe voi?) **[Despre Starcraft 2000 am auzit şi noi tot felul de zvonuri, dar nimic serios, oficial. Dacă aflăm ceva, vei afla şi tu, cu siguranţă.]**

Irimescu Ovidiu aka Omega din Bucureşti

## Salve, [Scurt pe doi!]

Ştiu că vă plac scrisorile concise **[Corect.]**, aşa că voi trece direct la subiect:

Vă situaţi la cel mai înalt nivel, comparativ cu celelalte reviste de profil, menţinând raportul preţ-performanţă la o cotă perfectă. Aveţi rubrici excelente în revista voastră **[...]** Pe de altă parte, apar în revistă şi rubrici mai „slăbuţe", cum ar fi: Mini-Review, Hardware. **[...]** O observaţie mică asupra limbii române (şi nu prea) abordate de Cristi Caşcaval (K'shu) în articolele sale. Singurul lucru care mă deranjează sunt modalităţile de a şoca cititorul, prin pocirea unor cuvinte sau prin semi-traducerea unor cuvinte din limba engleză (ex. rasă aliană, experienţă gamerească, reţelari, piloteală etc.) **[Aici, la LEVEL, încercăm să dăm cât de cât savoare unor articole care se doresc interesante, amuzante, dar şi serioase în acelaşi timp. Fiecare redactor încearcă să fie original, dar controlul limbajului este strict. Cam tot ce apare în revistă este citit înainte de tipărire de către persoane cu pregătire lingvistică şi... gameristică serioasă. Ce-i drept, mai sunt scăpări, dar în scurt timp sperăm să fie eliminate.]**

Vă mulţumesc,
Adrian Vasiliu

## Să trăiţi! Drepţi! [Ne-ai luat cam din scurt]

Eu sunt un bistriţean care îşi „satisface" stagiul militar la Cluj-Napoca, la T.R. **[Astăzi e o mare zi! Armata ne citeşte! Armata e cu noi!]** **[...]** Citesc LEVEL-ul de mult, în mod frecvent, jocurile de pe CD sunt interesante, dar tot articolele despre jocuri mă conving să-mi fac rost de vreun joc sau altul. **[...]** La un moment dat am vrut să mă abonez la LEVEL, dar nu am făcut-o fiindcă nişte „băieţi de golani" mi-au tot spart cutia poştală,... şi aşa am cam pierdut ceva numere (şi pe atunci, o vreme, nu găseam LEVEL-ul prin Bistriţa). Asta e..., în rest vă doresc: să continuaţi să existaţi! Ce ziceţi? **[Ce altceva să zicem decât că suntem uimiţi. În ceea ce priveşte povestea cu golanii, e o problemă general valabilă. Păcat de cutia poştală. Îţi mulţumim pentru scrisoare şi urare şi nu-mi mai rămâne să-ţi spun decât „Armată uşoară!". Evit să-ţi spun „Jump to the next LEVEL!" pentru că am senzaţia că te-ai cam săturat de salturi şi alte exerciţii care implică musculatura. ☺]**

Pe loc repaus! Program de voie!
Dr. Ac din Bistriţa

## Salut!

Mă numesc Ştefan şi vă scriu pentru prima dată. Vă apreciez mult revista, fiind singura pe care o citesc aproape lunar. **[...]** Am fost pe deplin de acord cu scrisoarea lunii din numărul de martie, unele articole fiind într-adevăr de „umplutură". Fiţi mai atenţi la redactarea articolelor. **[Să ştii că e destul de dureroasă afirmaţia cu pricina: la majori-tatea articolelor se munceşte, nu glumă. A scrie un articol despre un joc nu e neapărat o joacă. Desigur, întotdeauna e loc de mai bine.]**

Ştefan din Slatina, Olt

## Hello folks,

The Evil Harkonnen din Bucureşti salutes you again. Urmează rubrica de ??? şi sugestii:

1.Îmi puteţi spune cum pot lua legătura prin mIRC cu voi? **[Channel-ul dedicat revistei este #level. Ne vedem acolo.]**

2.Chinuiţi-vă şi voi să faceţi mai comic comentariul la jocuri. **[Ne chinuim, ne chinuim...]**

Don't forget the Evil Harkonnen LOVES you and remember to JUMP TO THE NEXT LEVEL! **[Nu uităm, nu-ţi fă griji.]**

Lăzărescu Radu-Virgil din Bucureşti




## Ne-au mai scris:

**Cachiţ Sebastian din Iaşi, Dumencu Alexandru din Timişoara, Ciprian Dragoe din Sibiu, Ciortan Vintilă Decebal din Galaţi, Panaite Cristian din Piatra Neamţ, Petre Adrian din Bucureşti, Călin – Andrei Giurgiu din Cluj-Napoca, Gheorghişan Cristina din Bucureşti, Siman Mihai din Braşov, Boşcu Mona din Lugoj, Glăvan Costin din Râmnicu Vâlcea, Floroiu Cezar din Bucureşti, Nuţu Daniel-Silviu din Bucureşti, Sasu Victor din Bucureşti, T.I. din Constanţa, Oprea Andrei Tudor din Iaşi, Amedeo din Cluj-Napoca, Lazăr Alexandru din Braşov, Rădulescu Dragoş din Deva, Cernat Alexandru din Ploieşti, Barticel Romeo din Târgovişte, Ştefan Cârpanu din Timişoara, Bărbulescu Mihai din Ploieşti**

## talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

**Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO BANK, Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

❑ *DA,* **doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:**

❑ 6 luni, la prețul de 162.000 lei
❑ 1 an, la prețul de 324.000 lei

**începând cu luna:**

***Vă rog să-mi expediați revistele pe următoarea adresă:***

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Nume, Prenume:** | | | | |
| **Str.** | **Nr.** | **Bl.** | **Sc.** | **Ap.** |
| **Loc.** | **Cod** | **Județ** | | |
| **Telefon:** | **E-mail:** | | | |

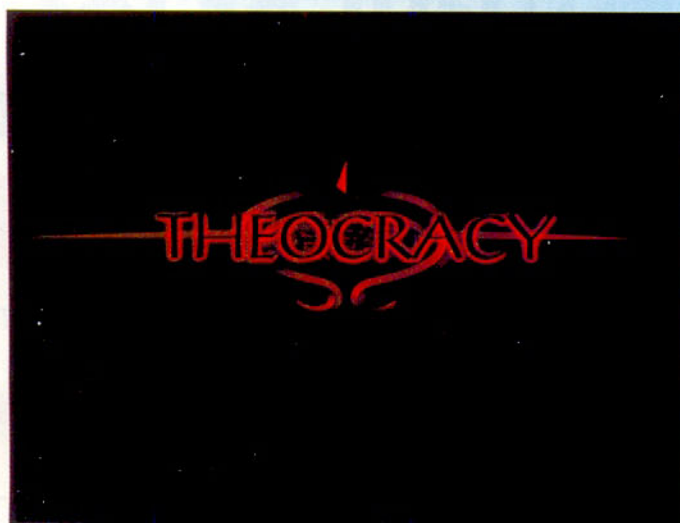
Am plătit ........................... lei în data de ...........
cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. ..............

talon de abonament LEVEL

5/00

# Tombola LEVEL




**1** În ce număr al revistei a fost prezentat jocul Theocracy?

1) ianuarie 2000
2) februarie 2000
3) martie 2000

În acest număr al revistei oferim ca premiu jocul Theocracy.

**Răspundeți la întrebările alăturate, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.**

**1** ▭

5/00

## Tombola LEVEL și




| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Nume, Prenume:** | | | | |
| **Str.** | **Nr.** | **Bl.** | **Sc.** | **Ap.** |
| **Loc.** | **Cod** | **Județ** | | |
| **Telefon:** | **E-mail:** | | | |

# LEVEL FANS CAMP

## TIMISUL DE JOS
## 8-13 AUGUST 2000

# LEVEL FANS CAMP

Pentru prima dată în România, o tabără dedicată exclusiv gamerilor. Vino în perioada 8-13 august 2000 la Timişul de Jos împreună cu calculatorul tău (minim Pentium II 233MMX, 64 RAM, accelerator 3D cu 8Mb, placă desunet şi căşti, CD-ROM 16X).De restul se ocupă LEVEL! Ultimele jocuri, întâlniri cu redactorii LEVEL, concursuri cu premii,invitaţi surpriză.Vârsta minimă 16 ani. Pentru participanţii între 16-18 ani este necesar acordul unui părinte.Locuri limitate!

**Tarif de participare: 150 DM. Se asigură pensiune completă(cazare în vilă + 3 mese/zi) în perioada taberei.**

Plata se face în lei, la cursul BNR din ziua plăţii, prin mandat poştal la adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.Trimiteţi apoi la aceeaşi adresă talonul de participare împreună cu copia după buletin şi după chitanţă. Se emite chitanţă fiscală. Înainte de a face plata, vă rog să sunaţi la redacţie (068/415158,418728) pentru a vedea dacă mai sunt locuri disponibile.

Pentru participanţii între 16-18 ani

☐ De acord Nume părinte: ____________

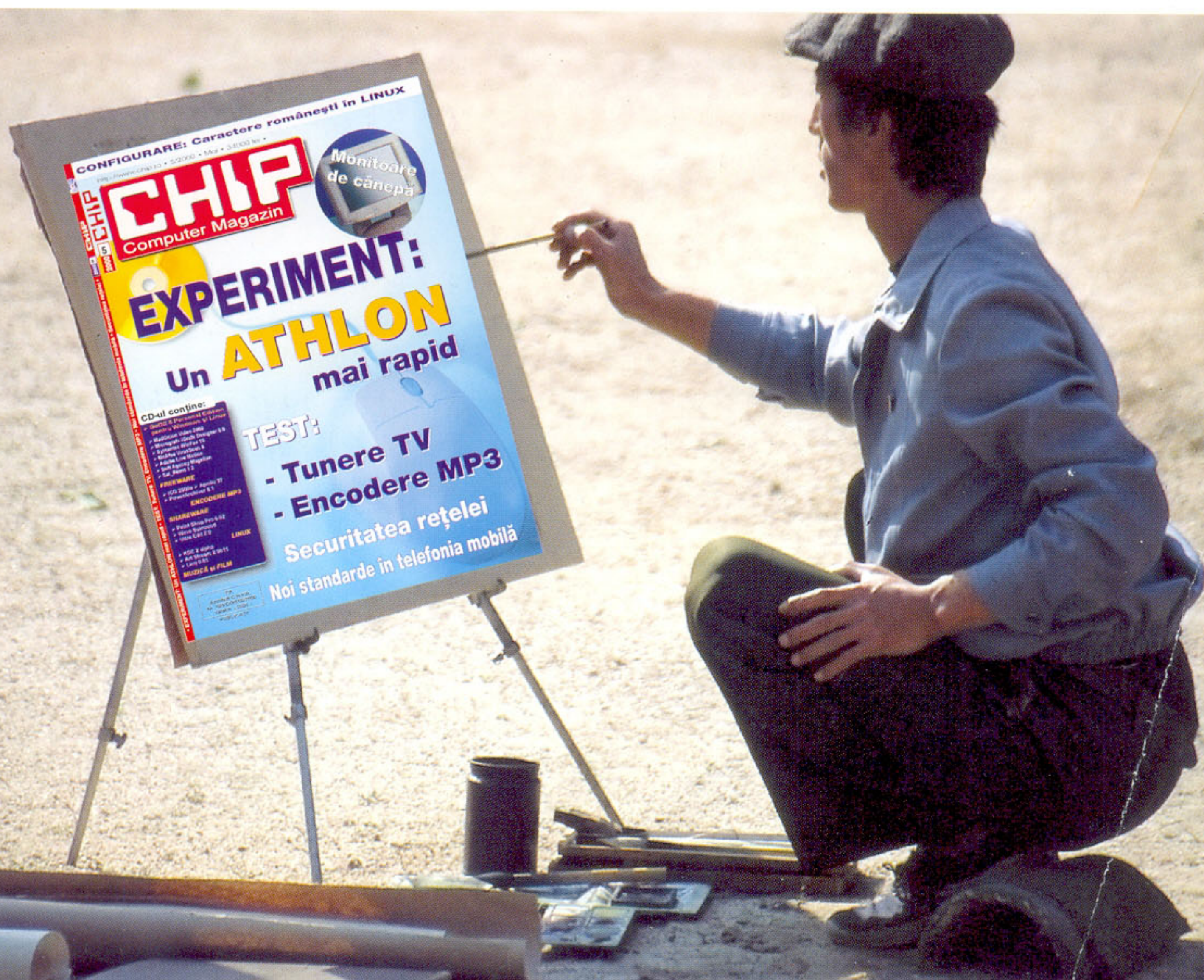
Semnătură:

## TALON DE PARTICIPARE

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Nume, Prenume:** | | | | |
| **Str.** | **Nr.** | **Bl.** | **Sc.** | **Ap.** |
| **Loc.** | **Cod** | **Judeţ** | | |
| **Telefon:** | **E-mail:** | | | |

CHIP

# Nu scapă nici un detaliu

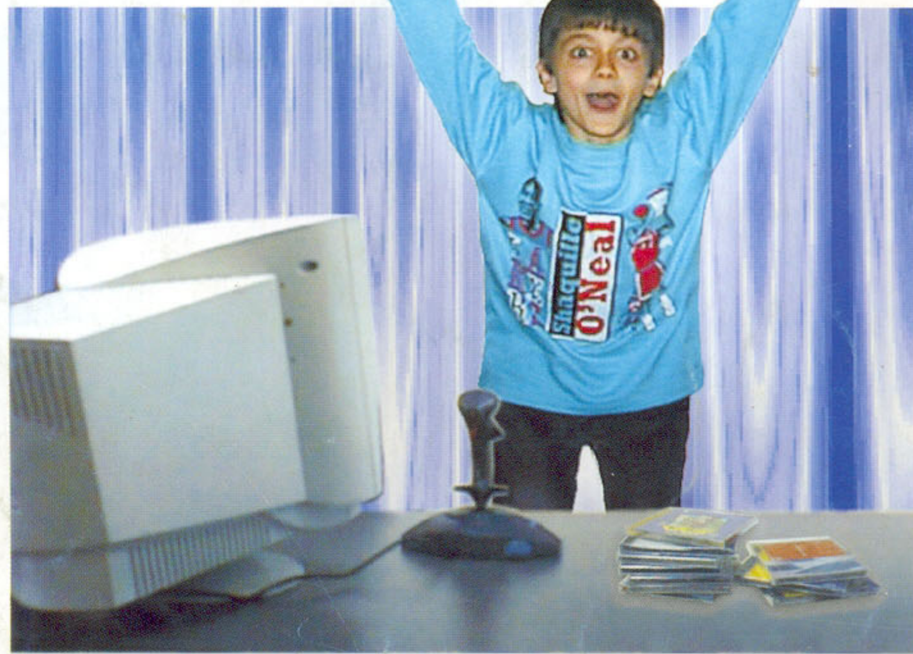


# Rupe barierele!

E MARFĂ!!!

MITSUMI

*Power in Peripherals®*




*Mi-am uimit prietenii cu jocurile mele bestiale, filmele cele mai tari, muzica mea preferată.*

SUNT NUMAI ALE MELE!

*Toate noutățile!*

## DE ACUM POȚI SĂ LE AI ŞI TU!

doar cu:

unitatea **CD-reinscriptibil MITSUMI 4804**

- scrie CD-R sau CD-RW cu viteza de 4x
- rescrie CD-RW cu viteza de 4x
- citeşte CD-urile cu viteza de 24x
- interfață ATAPI/EIDE cu buffer de date de 2MB cache
- ieşire audio pe două canale la 44,1KHz
- poți să ai orice sistem de operare DOS, Windows 3.1, Windows 95/98/ NT



**Asta înseamnă că într-un sfert de oră poți să-ți scrii un disk de 650MB/74min sau 700MB/80min în toate formatele CD-R, CD-RW, CD-I, Photo CD, CD-DA, CD-ROM XA, CD text etc.**




**PC&A Prod SRL**
Bd. Dimitrie Pompei, nr. 8, et. 1, Sector 2, Bucuresti
Tel.: 01-242.53.84 ; 01-242.09.81 ; Fax: 01-242.53.89 ; 01-242.09.81
http:// www.pca.ro e-mail: office@pca.ro

Orice copiere de CD-uri se supune prevederilor Legii dreptului de autor.